NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

12/03 Ausgabe 79 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

# N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

## GC-TESTPREMIERE!
## TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

30 WEITERE TESTS: FIFA 2004, XIII, Star Wars, F-Zero GX, ...

## EINKAUFSFÜHRER
**208** GameCube-Spiele bewertet

## Nintendos Kult-Racer endlich für GameCube!

# MARIO KART DOUBLE DASH!!

5-SEITEN-TEST: Der lang erwartete Fun-Racer ab 13. November erhältlich!
Erfahrt hier, ob sich die Wartezeit gelohnt hat! Mit großem Gewinnspiel!

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS!
## DER HERR DER RINGE 3
PAL-TEST: Kann die finale Version die positiven Vorabeindrücke bestätigen? Die Antwort gibt es im ausführlichen Test!

BESSER ALS DER VORGÄNGER?
## NEED FOR SPEED
UNDERGROUND: Lest im Test, ob der neueste Teil an alte Klassiker anknüpfen kann!

4 194373 903306 12

# EDITORIAL

### Grandioser Mehrspieler-Party-Fun garantiert:

## MARIO KART IST DA!

### Furioses Comeback des Kultspiels

**GAMELAB WEGEN ÜBERFÜLLUNG GESCHLOSSEN!**
Was ist ein untrügliches Qualitätsmerkmal für ein Videospiel? Wenn es auf der schwarzen Liste eines Computer- und Videospiele-Magazine-Verlags landet und das Testmuster in einem Schrank weggeschlossen wird, weil es nachweislich den Betriebsalltag massiv stört, da sich die Mitarbeiter mehr dem Spiel als ihrer eigentlichen Arbeit widmen. In dem seit 1991 geführten All-Time-Ranking bei COMPUTEC MEDIA (hier erscheinen neben *N-ZONE* Spielemagazine wie *PC Games, PC Action, PLAYZONE* oder *XBOX-ZONE*) tummeln sich Klassiker wie *Pro Evolution Soccer*, indizierte Ego-Shooter oder die *Virtua Fighter*-Serie. Zwei Spiele liegen jedoch mit meilenweitem Abstand auf den ersten beiden Plätzen. Rang 2 wird von *Bomberman* belegt, das zwar spielerisch eigentlich recht simpel ist, doch die furiosen Mehrspieler-Modi haben schon Tausende von Arbeitsstunden im Rauch der explodierenden Bomben aufgehen lassen. Der klare Spitzenreiter in dieser berüchtigten Liste ist *Mario Kart*, das sowohl auf dem SNES als auch auf dem N64 zur perfekten Betriebsbremse avancierte. Als die Neuauflage für den GameCube eintrudelte, wurden die Mitarbeiter schon nach wenigen Minuten vom Arbeitsniederlegungs-Virus befallen. Redakteure diverser Magazine (welche mit Nintendo-Produkten eigentlich nichts am Hut haben) strömten in das Gamelab und kämpften um einen Platz am Controller. Die Folge: Das Gamelab musste wegen Überfüllung geschlossen werden und die Beliebtheit des GameCube stieg innerhalb des Verlages schlagartig an. Welche Qualitäten das Game im Vergleich zum Vorgänger hat, klärt unser ausführlicher Test!

**NOCH EIN GRUND ZUM FEIERN!**
Man mag es kaum glauben, doch Nintendo senkte den GameCube-Preis tatsächlich auf 99 Euro. Einen derart niedrigen Preis für eine aktuelle Konsole gab es noch nie. Der GameCube ist damit nicht nur günstiger als der Game Boy Advance, sondern auch der aktuelle Verkaufsrenner unter allen Konsolen. In den USA vervierfachten sich die Verkäufe und brachten dem GameCube im Oktober die Spitzenposition ein. Ob sich die Verkaufszahlen damit nachhaltig bessern, wird die Zeit zeigen. Wir drücken die Daumen!

**Euer Hans Ippisch**
REDAKTIONSDIREKTOR

**WINDIG! In diesem Monat ließ sich das N-ZONE-Team den Wind ins Gesicht blasen, nicht nur virtuell in Mario Kart: Double Dash!! sondern auch in der Realität, wie dieser herbstliche Schnappschuss beweist.**

**Vordere Reihe, von links nach rechts:**
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

**Hintere Reihe, von links nach rechts:**
Stefanie Sämann (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)

**Nicht auf dem Bild:**
Fabian Hübner (Layout)

# INHALT 12/2003


## NEWS

6 Allgemeine News

82 Import-News

## RUBRIKEN

105 Abo Inside

81 Abonnenten-Werbung

28 Charts

94 Feedback

88 Hardware & Zubehör

104 Impressum

104 Inserentenverzeichnis

90 Leserbriefe

22 Spiele-Lexikon

106 Vorschau

103 Zeugnis

## SPIELEREGISTER

Asterix & Obelix XXL .....8
Banjo-Kazooie: Grunty's Rache .....73
Billy Hatcher and the Giant Egg .....54
Conan .....20
Conflict Desert Storm II .....68
Der Hobbit 6 .....77
DHDR: Die Rückkehr des Königs .....58
Disney Party .....78
Disneys Der König der Löwen .....80
Disneys Kim Possible .....80
Donkey Konga .....7
FIFA Football 2004 .....64
Findet Nemo .....69, 78, 96
Fire Emblem .....84
Freedom Fighters .....96
F-Zero GX .....42, 98
Gladius .....86
Goblin Commander .....84
Knights of the Temple .....18
Mario Kart: Double Dash!! .....30
MegaMan Zero 2 .....78
Metal Arms: Glitch in the System .....66
NBA Live 2004 .....68
Need for Speed Underground .....62
Onimusha Tactics .....75
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir .....76
Power Rangers: Ninja Storm .....78
Prince of Persia: The Sands of Time .....74
Samurai Jack: The Amulet of Time .....80
Smuggler's Run: Warzones .....97
Sonic Heroes .....8
Spy Kids 3D: Game Over .....80
Spyro Adventure .....76
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike .....50
Star Wars: Flight of the Falcon .....77
Super Bust-A-Move Allstars .....97
Super Mario Advance 4 .....72
Super Monkey Ball 2 .....97
The Simpsons: Hit & Run .....69
Top Gear Rally .....75
True Crime: Streets of L.A. .....36
XIII .....46


TEST 30

## MARIO KART DOUBLE DASH!!

Endlich, endlich!! Der mit Abstand heißeste Titel für den GameCube in diesem Jahr hat es in unser Test-Center geschafft. Lest auf fetten fünf Seiten alles über diese Spielspaß-Granate.

TEST 36

## TRUE CRIMES STREETS OF L.A.

Nick Kang macht als Superbulle die Straßen von Los Angeles unsicher. Und wir mittendrin. Im ausführlichen Testbericht könnt ihr unsere Eindrücke über das Kämpfen, Fahren und Ballern im virtuellen L.A. lesen.

TEST

## 46 XIII

Ubisoft gibt so richtig Gas. Der erfrischend andere Ego-Shooter mit dem innovativen Grafikstil wurde von uns auf Herz und Nieren geprüft. Ab Seite 46 erfahrt ihr alles über die Verschwörungstheorien.

TEST

## 58 DER HERR DER RINGE
# DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Die Videospielwelt ist im Tolkien-Fieber und wir sind voll dabei. Neben *Der Hobbit* für den GBA testen wir die Software-Version des dritten *Der Herr der Ringe*-Films. Lest ab Seite 58 den Test.

TEST

## 74 PRINCE OF PERSIA
# THE SANDS OF TIME

Während der große Bruder des Titels auf der PS2 die Herzen im Sturm gewinnt, erscheint dieser Tage auch die GBA-Version. Lest den Test ab Seite 74.

N-ZONE INHALT

## VORSCHAU

### GAMECUBE


20 Conan
Ein Barbar mit Mumm!

18 Knights of the Temple
Action und vieles mehr.


## TEST

### GAMECUBE


54 Billy Hatcher and the Giant Egg
68 Conflict Desert Storm II
58 DHDR: Die Rückkehr des Königs
64 FIFA Football 2004
69 Findet Nemo
42 F-Zero GX
86 Gladius
30 Mario Kart: Double Dash!!
66 Metal Arms: Glitch in the System
68 NBA Live 2004
62 Need for Speed Underground
50 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
69 The Simpsons: Hit & Run
36 True Crime: Streets of L.A.
46 XIII


### GAME BOY ADVANCE


73 Banjo-Kazooie: Grunty's Rache
77 Der Hobbit
78 Disney Party
80 Disneys Der König der Löwen
80 Disneys Kim Possible
78 Findet Nemo
78 MegaMan Zero 2
75 Onimusha Tactics
76 Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
78 Power Rangers: Ninja Storm
74 Prince of Persia: The Sands of Time
80 Samurai Jack: The Amulet of Time
80 Spy Kids 3D: Game Over
76 Spyro Adventure
77 Star Wars: Flight of the Falcon
72 Super Mario Advance 4
75 Top Gear Rally


## KOMPLETTLÖSUNG


98 F-Zero GX


## CHEATS & CODES

### GAMECUBE


96 Freedom Fighters
97 Smuggler's Run: Warzones
97 Super Bust-A-Move Allstars
97 Super Monkey Ball 2


### GAME BOY ADVANCE


96 Findet Nemo

# NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

KAMPFSTARK Bilbo setzt sich mit dem Schwert Stich zur Wehr.

VORSICHT Zelda-like könnt ihr euch hangeln.

## Der Hobbit

**ACTION-ADVENTURE** **Bilbo Beutlin in seinem ersten GC-Abenteuer**

Passend zum Kinostart von *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* am 17. Dezember spendiert uns Vivendi Universal Interactive noch Ende November *Der Hobbit*. *Der Hobbit* basiert auf dem gleichnamigen Buch von J. R. R. Tolkien und erzählt die Vorgeschichte zur *Herr der Ringe*-Trilogie. Hauptdarsteller von *Der Hobbit* ist Bilbo Beutlin. Ihr übernehmt die Kontrolle über den kleinen Hobbit und steuert ihn ganz *Zelda*-like in einer Third-Person-Perspektive durch Mittelerde. Auch beim Gameplay haben sich die Entwickler deutlich von Nintendos *Zelda*-Serie inspirieren lassen. Held Bilbo ist – genau wie Link – mit einem Schwert bewaffnet. Er kann Gegenstände schieben und ziehen und es gibt zahlreiche Schalterrätsel. Ihr könnt springen sowie an Leitern und Seilen herumklettern. *Zelda*-Spieler werden sich beim *Hobbit* sofort zurechtfinden. Hinsichtlich der Feinde haben sich die Entwickler eng an Tolkiens Visionen gehalten. So trefft ihr im Spiel auf Elfen, Zwerge, Trolle, Orks, Drachen und mächtige Zauberer. Eure Reise beginnt im Shire und führt euch durch finstere Wälder in die Berge hinauf, wo Bilbo auf Gollum und den Ring trifft. Die von uns angespielte Version zeigte noch einige grafische und spielerische Schwächen. Nichtsdestotrotz dürfte *Der Hobbit* ein sehr gutes Spiel werden, das vor allem *Herr der Ringe*-Fans ansprechen wird. Uns erwartet aber kein Hack&-Slay-Spektakel wie bei den EA-Titeln, sondern gehobene Adventure-Kost. Ob Bilbo mit Link mithalten kann, werdet ihr in der nächsten Ausgabe erfahren. **(fs)**

**Hersteller:** Vivendi Universal Interactive
**Internet:** www.vup-interactive.de
**Termin:** 28. November

### N-ZONE TOPS & FLOPS

#### TOPS

**1. PARTY-KNALLER**
*Mario Kart* rockt wie eh und je!
**2. TRUE CRIME**
Erster Test zum *GTA*-Killer!
**3. GENIAL**
GameCube kostet jetzt nur noch 99 Euro!
**4. KÖNIGLICH**
*Die Rückkehr des Königs* ist das bislang beste *Herr der Ringe*-Spiel! Wirklich königlich!
**5. F-ZERO GX**
Schnell, schneller, *F-Zero*! Das hübscheste *F-Zero* aller Zeiten!

#### FLOPS



**1. DISNEY PARTY**
Genauso schlecht wie die GameCube-Version.
**2. ERSTER FROST**
Im Sommer schwitzend, im Winter bibbernd.
**3. KEIN SSX 3**
Bis zum Redaktionsschluss gab es leider noch keine GameCube-Testversion. Schade!
**4. IM UNTERGRUND**
Auch Tony Hawk ließ sich nicht rechtzeitig blicken.
**5. VERLUST**
Nintendo im ersten Halbjahr knapp im Minus.

### NEWSTICKER

**+++ MIDWAY VERKAUFT AKTIEN** Midway möchte für knapp 25 Millionen US-Dollar rund neun Millionen Aktien an eine Investorengruppe verkaufen. Der Erlös soll unter anderem in die Spieleentwicklung gesteckt werden. **+++ UBISOFT UNTER TOP 5** Der französische Publisher Ubisoft konnte in den Hauptmärkten USA und Europa wichtige Marktanteile erringen und rangiert mittlerweile unter den fünf erfolgreichsten Publishern. **+++ ERFOLGREICH** Der GBA SP geht weg wie warme Semmeln. In Europa konnte Nintendo seit Markteinführung im März bereits über zwei Millionen GBA SP absetzen. Weltweit sind es sogar über neun Millionen. Für weiteren Absatz werden auch die zwei zusätzlichen Farben sorgen, in denen der GBA SP seit dem 24. Oktober angeboten wird. **+++ PREISWERT** THQ wird Ende November den Preis der GameCube-Spiele *Die Monster AG: Monster Ball*, *SpongeBob SquarePants – Revenge of the flying Dutchman* und *Sum-*

# GameCube günstiger

**HARDWARE** **GameCube ab sofort für 99,- Euro.**

Während wir euch in der letzten Ausgabe noch berichten konnten, dass erste Händler den GameCube in den USA für 99 Dollar anbieten, folgte kurze Zeit später die Ankündigung von Nintendo, dass auch in Europa der Preis fallen würde. Seit dem 17. Oktober kostet der GameCube hierzulande nur noch 99 Euro. Damit ist der GameCube derzeit die mit Abstand preiswerteste Konsole und sogar günstiger als der Game Boy Advance SP. Sony und Microsoft hatten bis zum Redaktionsschluss noch keine Preissenkungen ihrer Konsolen angekündigt. Die Preissenkung des GameCube dürfte vor allem auf die mäßigen Verkaufszahlen der Konsole zurückzuführen sein. Und der günstige Preis zeigt Wirkung! In den USA schossen die Verkaufszahlen nach oben und hievten den GameCube im Oktober sogar über die PlayStation 2 (mehr Infos hierzu in unseren Import-News). Auch in Großbritannien, wo der GameCube neuerdings 79 Pfund kostet, erhöhten sich die Verkäufe am ersten Wochenende um 400 Prozent. In Deutschland stiegen die Verkäufe in den ersten Tagen nach der Preissenkung um das Zehnfache. Wir halten euch auf dem Laufenden. **(fs)**

**PURER FUN** **Der Mehrspielermodus mit mehreren Trommeln verspricht viel Spielspaß.**

# Donkey Konga

**GESCHICKLICHKEIT** **Musikspiel von Nintendo.**

Bereits seit einigen Monaten gibt es viele Gerüchte über ein einzigartiges Musikspiel von Nintendo: *Donkey Konga*. Jetzt gibt es auch die ersten Screenshots. Die musikspielerfahrenen Entwickler von Namco übernehmen die Programmierung des Spiels. Als Controller fungieren zwei Trommeln, die man an die Controller-Ports beim GameCube anstöpselt. Jetzt müsst ihr im Takt der Musik mit euren Händen auf die Trommeln schlagen. Wann auf welche Trommel zu schlagen ist, wird dabei auf dem Bildschirm angezeigt. Wie bei jedem guten Musikspiel gibt es einfache (langsamere), aber auch schwierigere (schnellere) Musikstücke. Nintendo plant, insgesamt 32 verschiedene Songs mit auf die Game-Disc zu packen – von Pop bis zu Soundtracks aus Videospielen ist das Angebot breit gefächert. In Japan erscheint der Titel am 12. Dezember inklusive eines Controllers (sprich zwei Trommeln) zum Preis eines normalen Spiels. Wann es hier in Europa so weit ist, ist derzeit noch nicht bekannt. **(fs)**

**Hersteller:** Namco/Nintendo
**Internet:** www.nintendo.com
**Termin:** Nicht bekannt

# Budget-Spiele

**PLAYER'S CHOICE** **Alle Titel auf einen Blick!**

| | |
|---|---|
| FIFA Football 2003 | Electronic Arts |
| James Bond 007: Nightfire | Electronic Arts |
| Luigi's Mansion | Nintendo |
| Mario Party 4 | Nintendo |
| Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts |
| Metroid Prime | Nintendo |
| Pikmin | Nintendo |
| Sonic Adventure 2: Battle | Atari |
| Starfox Adventures | Nintendo |
| Super Mario Sunshine | Nintendo |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo |

# Heiße Preise für coole Leser!

**GEWINNSPIEL-FÜHRER** **Der Wegweiser zum Glück!**

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

**Gewinnspiele in dieser Ausgabe:**

| Wo? | Zu gewinnen gibt es: | Seite: |
|---|---|---|
| News | Einen Familien-Besuch im Legoland Günzburg | 3 |
| Charts | Spiele-Paket, bestehend aus sechs Spielen | 28 |
| Mario Kart | GameCube, Breitbandadapter, Mario-Kart-Spiele | 34 |
| True Crime | True-Crime-Spiele, Merchandising-Artikel | 40 |
| Leserbriefe | F-Zero GX | 91 |
| Neulich in der Redaktion | Hängematten, DVDs, Handy-Taschen | 105 |

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

*moner: A Goddess Reborn* auf € 24,95 senken. **+++ HISTORISCH** Das erste Mal in der Firmengeschichte rechnet Nintendo mit einem Halbjahres-Verlust. Demnach soll Nintendo in den ersten sechs Monaten dieses Jahres einen Nettoverlust von drei Milliarden Yen eingefahren haben. Als Grund gibt Nintendo den überraschend starken Kurs des Yen gegenüber dem Dollar und die unter den Erwartungen gebliebenen GameCube-Verkäufe an. Für das Gesamtjahr plant Nintendo jedoch 60 Milliarden Yen Gewinn zu machen. Das Hauptgeschäft macht Nintendo traditionell zu Weihnachten. **+++ VUD-PREISE** Nintendo hat vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland Gold-Awards für *Zelda: The Wind Waker*, *Pokémon Rubin* und *Pokémon Saphir* erhalten. Das Prädikat kennzeichnet Produkte, die sich innerhalb von zwölf Monaten nach Veröffentlichung über 100.000 Mal im deutschsprachigen Raum verkauft haben. **+++ GECANCELED** Die Spiele *Terminator 3* und *Driver 3* von Atari werden nicht mehr für den GameCube erscheinen. **+++ POKÉMON COLOSSEUM** Das neue *Pokémon*-Spiel für den GameCube soll nicht nur Turnier-Kämpfe wie *Pokémon Stadium* erlauben, sondern auch einen Adventure-Modus mit einer richtigen Story besitzen. Der Titel wird 2004 in Europa erscheinen. **+++**

# NEWS

## Asterix & Obelix XXL

**ACTION** Die spinnen, die Römer!

In diesem Spiel steuert ihr stets Asterix und Obelix gleichzeitig über den Bildschirm. Während der nicht aktive Charakter brav hinterhertrottet, könnt ihr mit dem anderen verschiedene Rätsel lösen. Auf Knopfdruck wechselt ihr die Charaktere. Ist Kraft gefragt, solltet ihr natürlich Obelix nehmen, wenn ihr Geschicklichkeit beweisen müsst, ist Asterix der Richtige. Auf eurer Mission durch sechs Levels trefft ihr auf unzählige Römer, denen ihr mit diversen Moves und Kombos ordentlich eins auf die Mütze geben könnt. PS2-Besitzer spielen noch dieses Jahr, GC-Fans erst 2004. **(fs)**

**Hersteller:** Atari
**Internet:** www.atari.de
**Termin:** 1. Quartal 2004

OOOBBEELLIXX!! Unsere beiden Helden müssen es unter anderem mit fiesen Piraten aufnehmen.

**INFO KURZ & KNAPP**

**PSX von Sony:**
Auf der japanischen Elektronikmesse Ceatec hat Sony erste PSX-Gerät vorgestellt. Beim PSX handelt es sich um eine Mischung aus PS2-Konsole, Satelliten-Receiver und DVD-Rekorder. Das Gerät verfügt über eine 160-Gigabyte-Festplatte und soll Ende des Jahres in Japan für umgerechnet 600 Euro erscheinen. Analysten gehen davon aus, dass die PSX im ersten Halbjahr 2004 auch in den USA und Europa veröffentlicht wird.

**Sehr kurios:**
Das europäische Berufungsgericht hat ein Urteil des europäischen Gerichtshofs aufgehoben. Demnach handelt es sich bei Sonys PlayStation 2 aufgrund der Prozessorleistung um einen Computer und nicht um eine Videospiel-Konsole. Sony kann sich nun über eine hohe Zollrückzahlung freuen, da Computer niedriger verzollt werden als Spielekonsolen.

## Sonic Heroes

**JUMP & RUN** Der Turboigel kehrt zurück!

ERLAUBTE MITTEL Auf Knopfdruck schlagt ihr Gegner.

Größer, besser, schneller – das verspricht uns Sega mit *Sonic Heroes*. In seinem bereits vierten GameCube-Spiel nach *Sonic Adventure 2: Battle*, *Sonic Adventure DX: Director's Cut* und der *Sonic Mega Collection* tritt Sonic mit seinen Freunden an, um den finsteren Dr. Robotnik aufzuhalten. Allerdings könnt im Story-Modus auch aus drei anderen Teams (Team Dark, Team Rose, Team Chaotix) wählen. Ihr rast immer zu dritt durch die Levels und wählt auf Knopfdruck den der Levelsituation entsprechenden Charakter. Wer lieber zu zweit zockt, kann per Splitscreen an zahlreichen Rennen teilnehmen. Eine uns vorliegende, weit fortgeschrittene Version verspricht bereits jede Menge Spielspaß, da das Gameplay meist flüssig und vor allem schnell läuft. Auch die Steuerung macht bereits einen positiven Eindruck. Ob es zum Hit reicht, werden wir euch in der nächsten Ausgabe wissen lassen. **(fs)**

**Hersteller:** Sega/Atari
**Internet:** www.atari.de
**Termin:** 6. Dezember


# Tolle Preise für die ganze Familie!

**Zum DVD- und Videostart von „BIONICLE – Die Maske des Lichts – Der Film" spendieren wir euch in Kooperation mit Buena Vista und dem LEGOLAND® Deutschland fantastische Preise!**

## Der Hauptpreis:

**Ein Wochenende für die ganze Familie (2 Erwachsene, 2 Kinder) im LEGOLAND® Deutschland im bayerischen Günzburg – inklusive Reisekosten (An- und Abreise per Bahn oder eigenem PKW), Übernachtung mit Frühstück, Eintrittskarten und Essensgutscheinen**

**2. bis 4. Preis:**
**Je 1x BIONICLE-DVD, BIONICLE-Poster und Takanuva-BIONICLE-Figur**

**5. bis 7. Preis:**
**Je 1x BIONICLE-VHS-Kassette**

**Kurzinhalt „BIONICLE – Die Maske des Lichts – Der Film":**
In diesem actiongeladenen, mystischen Abenteuer erwacht die faszinierende Welt der erfolgreichen LEGO-Helden erstmals zum Leben. Makuta, der Herrscher der Schatten, wird immer mächtiger und die Insel Mata Nui droht im ewigen Dunkel zu versinken. Doch noch gibt es Hoffnung. Jaller, der treue und tapfere Kapitän der Stadtwache, und sein bester Freund Takua haben eine geheimnisvolle goldene Maske entdeckt. Diese soll sie zum mächtigen Siebten Toa des Lichts führen – denn nur er kann Makuta besiegen. Doch kaum haben sie ihre gefährliche Suche begonnen, nehmen die Rahkshi, die unheimlichen Söhne Makutas, die Verfolgung auf. Jaller, Takua und die anderen sechs Toa Nuva stellen sich mit vereinten magischen Kräften der Macht Makutas. Werden sie es gemeinsam schaffen, den Toa des Lichts zu finden und die Insel zu retten?

**Was ihr dafür tun müsst? Euch eine Geschichte mit euren BIONICLE-Helden ausdenken. Ihr könnt filmen, fotografieren oder malen. Die besten Stories werden im LEGOLAND® Deutschland ausgestellt. Schickt eure Geschichte unter dem Stichwort „BIONICLE" an: E.S.P. ENTERTAINMENT I Postfach 1208 I 85766 Unterföhring**

Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 3. Dezember.**
© LEGO, the LEGO logo, BIONICLE, and Mask of Light are trademarks of the LEGO Group. © 2003 The LEGO Group. © Buena Vista Home Entertainment, Inc.

**INFOS ZUM PARK:**
**LEGOLAND® Deutschland im bayerischen Günzburg an der A8 zwischen München und Stuttgart: 50 Millionen verbaute LEGO Steine, über 40 Attraktionen und Shows für alle Familien, die gemeinsam aktiv sein und einen spannenden Tag erleben wollen.**

**Nähere Infos unter www.legoland.de oder Telefon 08221 - 700 700.**

RUHIGES HÄNDCHEN Ihr könnt den Bogen nur im Stehen benutzen.

Begebt euch auf einen **Kreuzzug gegen das Böse!**

# Knights of the Temple

PARALLELWELT Die Lichteffekte sind bereits jetzt absolut beeindruckend!

Wir machen einen Sprung ins 12. Jahrhundert. Ihr übernehmt die Kontrolle über Paul de Raque, einen Tempelritter auf der Reise ins Heilige Land. Dort muss Paul sich mit seinem Orden vereinen und gleichzeitig die Pläne des Bösen durchkreuzen. Gelingt ihm das nicht, öffnet sich das Tor zur Hölle und unsagbar finstere Dämonen und Geister werden die Erde überfluten. Um das zu verhindern, kämpft ihr unter anderem mit Schwertern, Äxten, Bögen und Schilden gegen Mann und Maus. Dabei macht ihr nicht nur mit Anhängern des Bösen aus der Welt der Lebenden Bekanntschaft, sondern auch mit Gestalten aus dem Reich der Toten. Insgesamt sollt ihr auf über 40 verschiedene Feinde in rund 14 Levels treffen. Ihr besucht mysteriöse Klöster, exotische Basare, okkulte Dörfer und angsteinflößende Burgen. Und obwohl sich *Conan* und *Knights of the Temple* hinsichtlich des Hack&-Slay-Spielprinzips gleichen, setzen sie doch andere Schwerpunkte. Während die Entwickler von *Conan* vor allem auf den Fantasy-Aspekt à la *Xena*, *Hercules* und eben *Conan* setzen, möchte das Entwicklerteam Starbreeze

TAKTIK Nutzt die Aktionspausen eures Gegners.

LITTLE BOSS Per Special Move vermöbelt ihr den Zwischenboss.

die Spieler bei *Knights of the Temple* vor allem durch die dichte Geschichte sowie die düstere Atmosphäre mitreißen. Dazu soll vor allem auch die tolle Grafik-Engine beitragen, welche bereits beim Xbox-Grafikblender *Enclave* zum Einsatz kam. Auch *Enclave* bot tolle Hack&Slay-Kost, krankte aber an einem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad und einem schwachen Kamerasystem. Mit der Erfahrung von *Enclave* in der Hinterhand möchte man *Knights of the Temple* zum Tophit machen. Und das Kamerasystem ist auch sehr gut gelungen. Fest vorgegebene Kamerawinkel und spektakuläre Kamerafahrten à la *Eternal Darkness* bestimmen das Spielgeschehen, gewährleisten aber meistens auch die volle Übersicht. Tolle Texturen und beeindruckende Lichteffekte sorgen für die passende Stimmung. Zu der tragen auch die realistisch anmutenden Klöster und Burgen bei. Jede Menge hübsche Zwischensequenzen in Spielgrafik erfreuen zudem das Spielerauge. Auch der dynamische Soundtrack mit rund 18 verschiedenen Musikstücken unterstützt die beklemmende Atmosphäre perfekt.

## INTERAKTIVE UMGEBUNG

Was uns ebenfalls gut gefällt, ist die Interaktivität mit der Umgebung. Überall stehen Kisten oder Fässer, die man zerschlagen kann. Gelegentlich müsst ihr auch bröckelige Wände zerstören, um weiterzukommen. Aufgelockert wird das Spiel durch einige seichte Schalter- oder Suchrätsel. So müsst ihr beispielsweise in einem Glockenturm die Glocke läuten, damit Soldaten aus einem angrenzenden Tor herauskommen und euch so unfreiwillig in das Gebäude hineinlassen. Leider hängt das Glockenseil an einem Vorsprung fest und die Leiter, über die ihr auf den Turm klettern könntet, ist beschädigt. Also schnappt ihr euch einen Bogen und schießt auf das auf dem Vorsprung liegende Seil, welches glücklicherweise in eure Richtung fällt. Jetzt könnt ihr die Glocke läuten. Die Rätsel sollen allerdings nur als kleine Abwechslung zu den Kämpfen dienen. Das Kampfsystem ist dabei äußerst ausgefeilt. Auf Tastendruck aktiviert ihr entweder diverse Zaubersprüche oder Special Moves. Die Zauber reichen von Heilzaubern bis hin zu magischen Schilden und Angriffszaubern. Auch die Special Moves solltet ihr gezielt einsetzen, denn während ihr mit manchen Attacken gegnerische Schilde zertrümmern könnt, sind andere Moves sehr praktisch, wenn ihr von Gegnern umzingelt seid. Nicht vergessen solltet ihr allerdings das Blocken. Wer nur stupide auf die Angriffstasten hämmert, landet schneller im Jenseits, als ihm lieb ist. Ihr müsst abwarten, wann die Gegner eine Schlagpause machen, und im richtigen Moment zuschlagen. Mit Conan und Knights of the Temple hat TDK Mediactive zwei heiße Eisen im Feuer, die nichts mehr mit den teilweise äußerst mäßigen TDK-Mediactive-Produkten vergangener Zeiten zu tun haben.

FABIAN SLUGA

**VORSCHAU**
**KNIGHTS OF THE TEMPLE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | TDK Mediactive |
| Entwickler: | Starbreeze |
| Internet: | www.knightsofthetemple.com |
| Spieler: | 1 |
| Termin: | Februar |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Freut euch schon jetzt auf ein **Hack&Slay-Spektakel vom Feinsten** mit grandioser Grafik!“

FINSTER Die Atmosphäre des Spiels ist sehr düster!

**INFO STARBREEZE**

# Die Tempel-Macher!

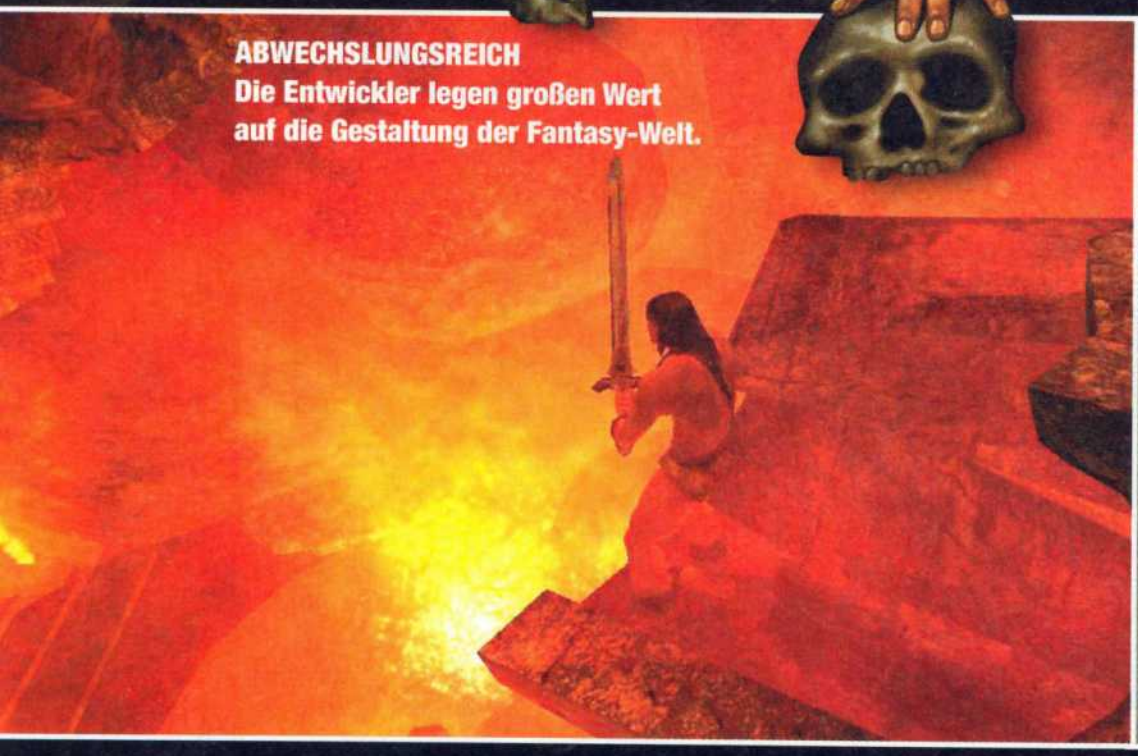
**Die Entwickler von *Knights of the Temple* konnten, trotz des relativ geringen Alters des Studios, bereits einige Achtungserfolge erzielen!**

Starbreeze ist ein noch relativ junges Entwicklungsstudio: Es wurde erst 1998 gegründet. Der Hauptsitz des Studios liegt in Uppsala, Schweden. Bislang hat Starbreeze zwei Spiele veröffentlicht: *The Outforce* für PC und das grafisch opulente *Enclave* für die Xbox. Zurzeit befinden sich neben *Knights of the Temple* drei weitere Produkte in der Entwicklung: *Enclave 2*, *Tremors* und *Project B* (Arbeitstitel).

# Conan

## Barbarisches **Action-Spektakel**, basierend auf den Comics von Robert E. Howard!

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch in unserer Reportage mit ersten Infos zu dem Action-Spektakel versorgt. In dieser N-ZONE wollen wir dem stämmigen Barbaren noch ein wenig mehr auf den Zahn fühlen und euch mit den neuesten Infos und Bildern versorgen. So wissen Leser der letzten N-ZONE bereits, dass Conan sich auf der Suche nach den Mördern seines Heimatdorfes befindet. Dabei macht er Bekanntschaft mit über 50 verschiedenen Feinden und Fantasie-Wesen. Und gerade auf die Darstellung der Fantasie-Welt legen die Entwickler großen Wert. Ihr werdet euch durch dicht bewachsene Dschungelgebiete, kalte Höhlenlevels, frostige Schneeabschnitte, belebte



**ABWECHSLUNGSREICH**
**Die Entwickler legen großen Wert auf die Gestaltung der Fantasy-Welt.**

**GEFÄHRLICH Conan sinnt nach der Zerstörung seines Dorfes auf Rache!**

Städte und mit Fallen gespickte Türme kämpfen. Ihr werdet in mehr als zwölf unterschiedlichen Gebieten gegen die Feinde antreten müssen. Die Levels sind jedoch noch einmal in diverse Unterabschnitte unterteilt, so dass sich die endgültige Anzahl der Levels noch nicht eindeutig bestimmen lässt.

### ÜBER 50 FEINDE!

Sicher ist dagegen, dass ihr auf über zwölf Bossgegner treffen werdet, die perfekt in die Fantasy-Umgebung passen und den Kreaturen aus der *Herkules*-Fernsehserie Konkurrenz machen. Neben den Boss-Kämpfen trefft ihr unter anderem noch auf Wölfe, Affen, Kannibalen, Ritter und diverse Mutationen. Die große Anzahl an Feinden ist ein deutlicher Pluspunkt gegenüber den fünf verschiedenen Gegnern bei *Eternal Darkness*, dem großen Nintendo-Horror-Spiel, mit dem sich *Conan* einen Vergleich gefallen lassen muss. Denn hinsichtlich der düsteren Fantasy-Atmosphäre und dem Gameplay ähnelt *Conan Eternal Darkness*. Beide Spiele setzen auf einige wenige leichte Rätsel zur Auflockerung der Levels, wie zum Beispiel Schalterspiele oder das Finden von Gegenständen, sowie deftige Hack&Slay-Kost. Bei *Conan* dürft ihr zudem auf über 14 verschiedene Waffen, etwa Schwerter, Äxte und Streitkolben, zurückgreifen, um den Gegnern eins überzuziehen. Hinzu kommen diverse Moves und Spezialattacken, die ihr im Spielverlauf erlernt. Praktischerweise erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr auf die verschiedenen Schläge verteilen könnt. So kann Conan mit der Zeit bestimmte Attacken mit wesentlich mehr Kraft ausführen und den Gegnern zusätzlichen Schaden zufügen. Zurzeit arbeiten die Entwickler noch an den Nahkampfattacken. Denn ein ordentlicher Barbar muss auch in der Lage sein, die Gegner beim Kragen zu packen und durch die Gegend zu schleudern sowie den Feinden mit dem stumpfen Ende des Schwertes eins auf die Nase zu geben.

### VORBILD ZELDA

*Zelda* ist für viele Entwickler natürlich ein Beispiel, wie ein nahezu perfektes Spiel aussehen sollte. Und so verwundert es nicht, dass auch Cauldron bei Nintendos Märchenspiel abkupfert. So wird das Kamerasystem der Kamera von *Zelda: The Wind Waker* ähneln. Ihr kontrolliert euren Helden also aus der 3rd-Person-Perspektive und könnt auf Wunsch mit dem rechten Analogstick in jeden Winkel schauen. Ursprünglich wollten die Entwickler vorgegebene Kamerafahrten einsetzen – das hat sich dann aber als nicht praktikabel herausgestellt. Nun soll der Spieler immer selbst die Möglichkeit haben, zu bestimmen, wo er hinschauen möchte. Seit wir *Conan* das erste Mal gesehen haben, hat sich viel getan. Kampfsystem, Steuerung, Kamera und Grafik wurden dramatisch verbessert. Die Texturen und Lichteffekte sehen mittlerweile verdammt ansprechend aus und machen Lust auf mehr. Die Screenshots stammen noch von der Xbox-Version, allerdings soll die GameCube-Version annähernd genauso gut aussehen. Die Original-Musik aus den Filmen soll zudem für die passende akustische Unterstützung sorgen. Schade ist lediglich, dass man nicht auf Arnold Schwarzenegger als Modell zurückgreifen konnte und keinen kooperativen Zweispielermodus eingebaut hat. Allerdings dürft ihr euch mit drei weiteren Kumpels per Splitscreen in eingeschränkten Arenen mit diversen Gegnern und untereinander kloppen.

FABIAN SLUGA

INFO THOMAS DANNEBERG

## Das Original

**Wenn man das Intro vom Spiel sieht, könnte man meinen, Arnold Schwarzenegger sei doch im Spiel.**

Denn zumindest seine deutsche Stimme ist tatsächlich zu hören. Publisher TDK Mediactive beauftragte nämlich den wohl bekanntesten deutschen Synchronsprecher, **Thomas Danneberg**, den Conan zu sprechen. Welch Zufall, dass Thomas Danneberg die deutsche Stimme von Arnold Schwarzenegger ist. Doch das im Jahr 1942 geborene Stimmgenie spricht noch jede Menge andere bekannte Schauspieler. Danneberg war bereits Synchronsprecher für so illustre Schauspieler wie Terence Hill, Sylvester Stallone, Dan Aykroyd, John Travolta, Nick Nolte, John Cleese, Bruce Willis, Christopher Lambert, Gérard Depardieu, Mel Gibson, Steve Martin, William Shatner und auch Harrison Ford. Ihr habt mit Sicherheit schon mal seine Stimme gehört. Freut euch also auf eine hervorragende Sprachausgabe im Spiel. Wer sich einen ersten Eindruck verschaffen will, kann sich auf unserer Website unter www.n-zone.de im Newsbereich ein Conan-Sprachsample herunterladen.

**VORSCHAU**

**CONAN**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | TDK Mediactive |
| Entwickler: | Cauldron |
| Internet: | www.conangame.com |
| Spieler: | 1 |
| Termin: | Ende Januar 2004 |

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Vielversprechender **Hack&Slay-Titel** mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!"

**VORSICHT** Auch Mumien kämpfen mit harten Bandagen.

**SCHNEEGESTÖBER** Diesem Vieh heizt Conan mächtig ein!

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

# SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

## BEREITS ERHÄLTLICH!

**Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.**

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Batman Vengeance | Ubisoft | 81% |
| Black & Bruised | Vivendi Universal | 67% |
| Conflict Desert Storm | BigBen | 74% |
| Defender | Konami | 70% |
| Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | Electronic Arts | 83% |
| Die Monster AG: Monster-Ball | THQ | 40% |
| Disney's Tarzan Freeride | Ubisoft | 73% |
| Drei Engel für Charlie: Volle Power | Action | 39% |
| Enter the Matrix | Atari | 75% |
| FireBlade | Konami | 72% |
| Freedom Fighters | Electronic Arts | 86% |
| Gauntlet Dark Legacy | Midway | 61% |
| Hunter: The Reckoning | Virgin Interactive | 70% |
| Ikaruga | Atari | 86% |
| Mario Party 4 | Nintendo | 74% |
| MegaMan Network Transmission | Capcom | 68% |
| Men in Black 2: Alien Escape | Atari | 59% |
| Minority Report | Activision | 54% |
| Monopoly Party | Atari | 61% |
| Monster Jam: Maximum Destruction | Ubisoft | 55% |
| Mystic Heroes | THQ | 63% |
| P.N.03 | Capcom | 79% |
| Reign of Fire | Konami | 62% |
| Robotech Battlecry | TDK Mediactive | 73% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 82% |
| Spider-Man: The Movie | Activision | 83% |
| Star Wars: Bounty Hunter | Electronic Arts | 84% |
| Star Wars: Rogue Squadron II | Electronic Arts | 90% |
| Star Wars: The Clone Wars | Electronic Arts | 79% |
| Taz Wanted | Infogrames | 68% |
| The Hulk | Vivendi Universal | 73% |
| Top Gun: Combat Zones | Virgin Interactive | 76% |
| Universal Studios Theme Park | Kemco | 71% |
| WWE Crush Hour | THQ | 61% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Star Wars: Rogue Squadron II | Electronic Arts | 90% |

GAMECUBE

## IN DER ENTWICKLUNG

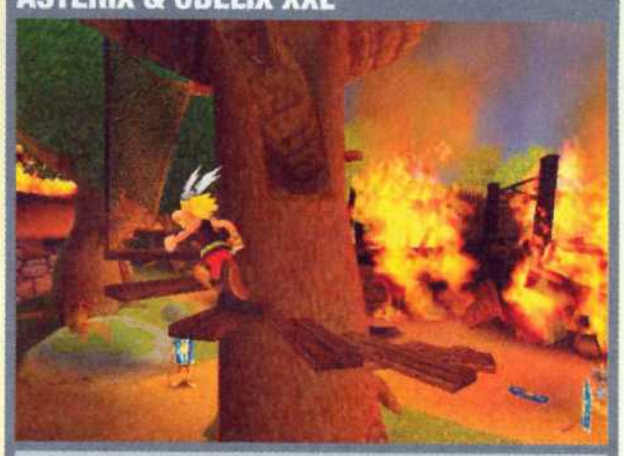
**Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.**

### 1080° AVALANCHE

In Kürze werden wir erfahren, wie Nintendos Schneevergnügen gegen *SSX 3* von EA abschneidet.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 27. November |
| Genre: | Trendsport |

### ASTERIX & OBELIX XXL



Die Gallier lassen einen unweigerlich in Erinnerungen an alte Zeiten schwelgen. Wir sind gespannt!

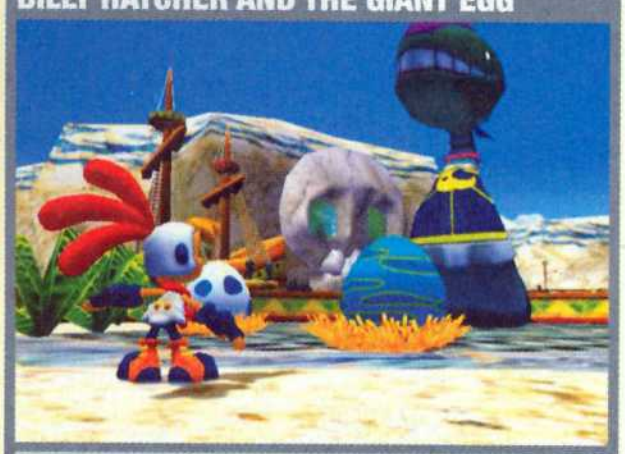
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Atari |
| Termin: | 1. Quartal 2004 |
| Genre: | Jump & Run |

### BATMAN: RISE OF SIN TZU

Ubisoft konnte uns bis Redaktionsschluss leider noch keine testfähige Version zur Verfügung stellen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubisoft |
| Termin: | 27. November |
| Genre: | Action-Adventure |

### BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG



Auf den Seiten 54 bis 56 könnt ihr nachlesen, welche Figur Ataris seltsamer kleiner Eiermann macht.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Atari |
| Termin: | 6. November |
| Genre: | Jump & Run |

### DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Auch das Reich Mittelerde haben wir ab Seite 58 ausführlich unter die Lupe genommen. Lest selbst.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 14. November |
| Genre: | Action-Adventure |

### DIE SIMS BRECHEN AUS

Zum allerersten Mal verlassen die Sims ihr Zuhause. Etliche neue Features erwarten euch.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 5. Dezember |
| Genre: | Simulation |

## DRAGON'S LAIR 3D: RETURN OF THE LAIR

Obwohl der Erscheinungstermin schon x-mal verschoben wurde, geben wir die Hoffnung immer noch nicht auf.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Ende November |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Jetzt heißt's Daumen drücken, dass die PAL-Umsetzung keinerlei Einbußen zu verzeichnen hat.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 1./2. Quartal 2004 |
| **Genre:** | **Rollenspiel** |

## GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

Nach etlichen Jahren in der Entwicklung konnte man sich endlich auf einen genauen Termin festlegen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Avalon |
| Termin: | 10. Dezember |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## GLADIUS

Wie uns dieses erbarmungslose Spektakel gefiel, könnt ihr im Importtest auf Seite 86 nachlesen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Activision |
| Termin: | 20. November |
| **Genre:** | **Rollenspiel** |

## HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

UbiSofts Simulation des wahren Lebens umfasst neuerdings 30 Jahre. Durch eine GBA-Verlinkung könnt ihr sogar von der kleinen GBA- in die große GC-Stadt reisen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | UbiSoft |
| Termin: | 1. Quartal 2004 |
| Genre: | Simulation |

## EGO-SHOOTER

| | | |
|---|---|---|
| Der Anschlag | Ubisoft | 47% |
| Die Hard Vendetta | Vivendi Universal | 86% |
| James Bond 007: Nightfire | Electronic Arts | 85% |
| James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer | Electronic Arts | 83% |
| Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts | 87% |
| Metroid Prime | Nintendo | 94% |
| Red Faction 2 | THQ | 83% |
| Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast | Activision | 83% |
| TimeSplitters 2 | Eidos | 88% |
| Turok Evolution | Acclaim | 79% |
| Tom Clancy's Ghost Recon | Ubisoft | 78% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Metroid Prime | Nintendo | 94% |

## BEAT 'EM UP

| | | |
|---|---|---|
| Bloody Roar: Primal Fury | Activision | 82% |
| Dragon Ball Z: Budokai | Atari | 70% |
| Capcom vs. SNK 2 EO | Electronic Arts | 64% |
| Godzilla: Destroy all Monsters Melee | Atari | 71% |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | Konami | 82% |
| Soul Calibur II | Nintendo | 90% |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 85% |
| UFC Throwdown | Ubisoft | 67% |
| Viewtiful Joe | Capcom | 90% |
| X-Men: Next Dimension | Activision | 71% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Soul Calibur II | Nintendo | 90% |

## ACTION-ADVENTURE

| | | |
|---|---|---|
| Batman: Dark Tomorrow | Vidis | 69% |
| Bionicle: The Game | Electronic Arts | 68% |
| Blood Omen 2 | Eidos | 85% |
| Buff the Vampire Slayer: Chaos Blees | Vivendi Universal | 79% |
| Casper: Spirit Dimensions | TDK Mediactive | 66% |
| Eternal Darkness | Nintendo | 90% |
| Harry Potter und die Kammer ... | Electronic Arts | 74% |
| Hitman 2: Silent Assassin | Eidos | 85% |
| Jimmy Neutron | THQ | 59% |
| Largo Winch | Ubisoft | 69% |
| Luigi's Mansion | Nintendo | 87% |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | Ubisoft | 89% |
| Resident Evil | Capcom | 88% |
| Resident Evil Zero | Capcom | 89% |
| Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken | THQ | 65% |
| Sponge Bob | THQ | 69% |
| Spyro: Enter the Dragonfly | Vivendi Universal | 68% |
| Starfox Adventures | Nintendo | 91% |
| Super Mario Sunshine | Nintendo | 91% |
| Superman: Shadow of Apokolips | | 45% |
| The Scorpion King | Vivendi Universal | 53% |
| Tom Clancy's Splinter Cell | Ubisoft | 90% |
| Wario World | Nintendo | 87% |
| Worms 3D | Atari | 78% |
| X-Men 2: Wolverine's Revenge | Activision | 67% |
| Zelda: The Wind Waker | Nintendo | 95% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Zelda: The Wind Waker | Nintendo | 95% |

## ADVENTURE

| | | |
|---|---|---|
| Largo Winch | Ubisoft | 69% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Largo Winch | Ubisoft | 69% |

## JUMP & RUN

| | | |
|---|---|---|
| Castleween | Wanadoo | 49% |
| Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex | Vivendi Universal | 83% |
| Dr. Muto | Konami | 75% |
| Disney's Donald Duck: Phantomias | Ubisoft | 68% |
| Disney's Donald Duck: Quack Attack | Ubisoft | 70% |
| Pac-Man World 2 | Electronic Arts | 72% |
| Sonic Adventure 2 Battle | Atari | 81% |
| Sonic Adventure DX: Director's Cut | Atari | 59% |
| Sonic Mega Collection | Atari | 83% |
| Ty the Tasmanian Tiger | Electronic Arts | 61% |
| Vexx | Acclaim | 74% |
| Zapper | Atari | 76% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Sonic Mega Collection | Atari | 83% |

## GESCHICKLICHKEIT

| | | |
|---|---|---|
| Bomberman Generation | Vivendi Universal | 74% |
| Disney Party | Electronic Arts | 53% |
| Disney's Magical Mirror | Nintendo | 70% |
| Eggo Mania | Kemco | 80% |
| Super Bust-A-Move All Stars | Ubisoft | 76% |
| Super Monkey Ball | Atari | 81% |
| Super Monkey Ball 2 | Atari | 84% |
| Tetris Worlds | THQ | 60% |
| Worms Blast | Ubisoft | 64% |
| ZooCube | Acclaim | 66% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Super Monkey Ball 2 | Atari | 84% |

## ROLLENSPIELE

| | | |
|---|---|---|
| Baldur's Gate: Dark Alliance | Vivendi | 84% |
| Evolution Worlds | Ubisoft | 63% |
| Lost Kingdoms | Activision | 83% |
| Lost Kingdoms 2 | Activision | 83% |
| Phantasy Star Online: Episode I & II | Atari | 82% |
| Skies of Arcadia Legends | Atari | 88% |
| Summoner 2: A Goddess Reborn | THQ | 83% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Skies of Arcadia Legends | Atari | 88% |

## STRATEGIE

| | | |
|---|---|---|
| Doshin the Giant | Nintendo | 80% |
| Pikmin | Nintendo | 88% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Pikmin | Nintendo | 88% |

## SIMULATION

| | | |
|---|---|---|
| Die Sims | Electronic Arts | 85% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Die Sims | Electronic Arts | 85% |

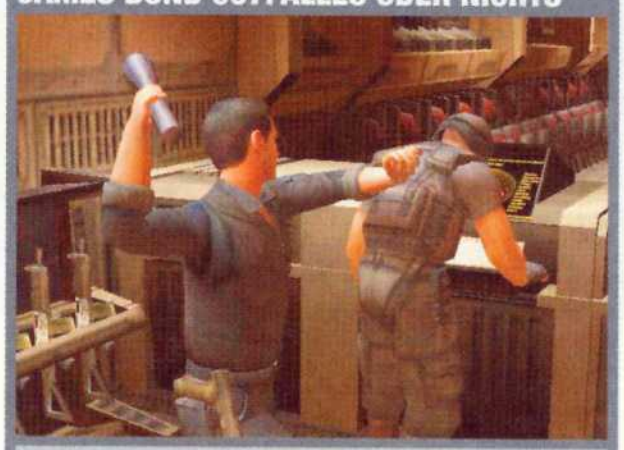
## RENNSPIELE

| | | |
|---|---|---|
| 18 Wheeler American Pro Trucker | Acclaim | 72% |
| ATV: Quad Power Racing 2 | Acclaim | 80% |
| Big Mutha Truckers | Empire Interactive | 79% |
| Burnout | Acclaim | 85% |
| Burnout 2: Point of Impact | Acclaim | 88% |
| Cel Damage | Electronic Arts | 65% |
| Crazy Taxi | Acclaim | 85% |
| Dakar 2 | Acclaim | 69% |
| Driven | Ubisoft | 69% |
| Drome Racers | Electronic Arts | 77% |
| Extreme-G3 | Acclaim | 81% |
| F1 2002 | Electronic Arts | 77% |
| F1 Career Challenge | Electronic Arts | 77% |
| Freekstyle | Electronic Arts | 85% |
| Hot Wheels: Velocity X | THQ | 58% |
| Jeremy McGrath Supercross World | Acclaim | 40% |
| Micro Machines Explosion | Atari | 74% |
| MX Superfly | THQ | 80% |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Electronic Arts | 75% |
| Pro Rally 2002 | Ubisoft | 76% |
| Rally Championship | BigBen | 67% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 82% |
| Speed Challenge | Ubisoft | 68% |
| Speed Kings | Acclaim | 76% |
| Spy Hunter | Midway | 69% |
| Starsky & Hutch | Empire Interactive | 70% |
| SX Superstar | Acclaim | 61% |
| The Simpsons Road Rage | Electronic Arts | 70% |
| V-Rally 3 | Atari | 73% |
| Wave Race: Blue Storm | Nintendo | 87% |
| Wreckless: The Yakuza Missions | Activision | 76% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Burnout 2: Point of Impact | Acclaim | 88% |

## FUSSBALL

| | | |
|---|---|---|
| Disney Sports Fußball | Konami | 62% |
| FIFA Fußball WM 2002 | Electronic Arts | 82% |
| FIFA Football 2003 | Electronic Arts | 83% |
| ISS 2 | Konami | 72% |
| ISS 3 | Konami | 72% |
| RedCard | Midway | 69% |
| Sega Soccer Slam | Atari | 82% |
| Virtua Striker 3 | Sega | 67% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| FIFA Football 2003 | Electronic Arts | 83% |

### JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Im Gegensatz zum Vorgänger steuert ihr die GBA-Version ebenfalls aus der Third-Person-Perspektive.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | Frühjahr 2004 |
| Genre: | Action-Adventure |

### KILLER 7

Wann wir endlich in den Genuss von Capcoms krassem Killer-Game kommen, ist immer noch nicht sicher.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | 2004 |
| Genre: | Action-Adventure |

### MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Juckt's euch schon unter den Fingern? Eine knappe Woche müsst ihr aber noch ausharren.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 13. November |
| Genre: | Rennspiel |

### MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Qualitativ nicht ganz mit Tiger Woods vergleichbar, aber dafür mit dem typischen Mario-Charme.

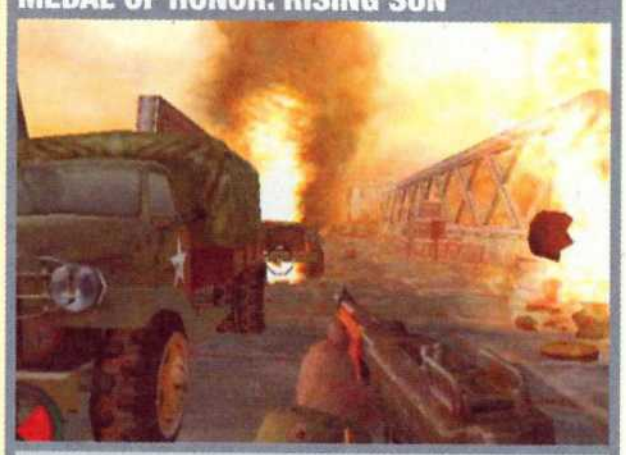
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 1. /2. Quartal 2004 |
| Genre: | Sport |

### MARIO PARTY 5

Super! Jetzt will Nintendo uns doch noch vor Weihnachten mit dem fünften Teil beglücken.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 5. Dezember |
| Genre: | Action |

### MEDAL OF HONOR: RISING SUN



In der nächsten Ausgabe könnt ihr nachlesen, wie sich Joe Griffin im Vergleich zum Vorgänger schlägt.

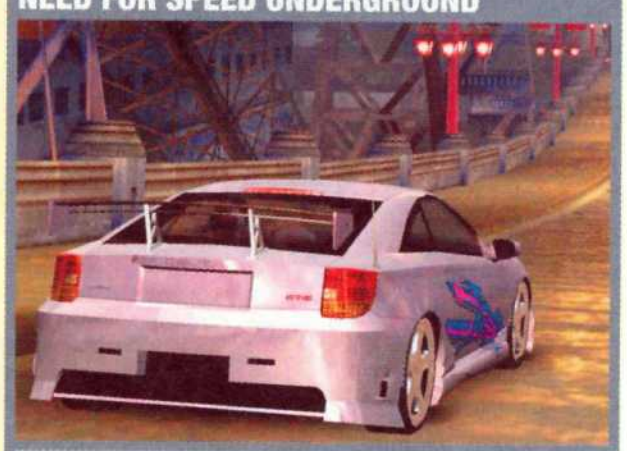
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 28. November |
| Genre: | Ego-Shooter |

### METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Unter dem Weihnachtsbaum findet ihr Snake leider nicht mehr. Streicht ihn lieber vom Wunschzettel.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | 1. Quartal |
| Genre: | Action-Adventure |

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Schön, dass es so etwas auch immer mal wieder gibt: Der Release wurde einige Tage vorgezogen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 21. November |
| Genre: | Rennspiel |

## PIKMIN 2

Die Anreise der kleinen Pflanzenwesen aus ihrer weit entfernten Galaxie dauert eben seine Zeit.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 1./2. Quartal 2004 |
| **Genre:** | **Strategie** |

## POKÉMON COLOSSEUM

Ring frei für die japanischen Knuffelmonster. Harte Kämpfe stehen euch bald bevor.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 1./2. Quartal |
| **Genre:** | **Action** |

## RESIDENT EVIL 4

Sobald Capcom endlich mehr davon preisgibt, werden wir euch selbstverständlich darüber berichten.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | 2004 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## ROGUE OPS

Der Release von Kemcos Stealth-Action-Abenteuer hat sich von Dezember auf nächstes Jahr verschoben.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | Februar 2004 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## STARCRAFT GHOST

Die Entwickler versprechen ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Stealth-Einlagen und heftigen Ballereien. Die Schnecke verdreht sicher nicht nur Fabian und Udo bald den Kopf.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 1. Quartal 2004 |
| Genre: | Action-Adventure |

## AMERICAN SPORT

| | | |
|---|---|---|
| Disney Sports Basketball | Konami | 55% |
| Madden NFL 2003 | Electronic Arts | 88% |
| Madden NFL 2004 | Electronic Arts | 90% |
| NBA Courtside 2002 | Nintendo | 82% |
| NBA Live 2003 | Electronic Arts | 83% |
| NBA Street Vol. 2 | Electronic Arts | 82% |
| NBA 2K3 | Atari | 85% |
| NFL 2K3 | Atari | 89% |
| NHL 2003 | Electronic Arts | 85% |
| NHL 2004 | Electronic Arts | 86% |
| NHL 2K3 | Atari | 86% |
| NHL Hitz 2002 | Konami | 81% |
| NHL Hitz 2003 | Konami | 82% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Madden NFL 2004 | Electronic Arts | 90% |

## TRENDSPORT

| | | |
|---|---|---|
| Aggressive Inline | Acclaim | 89% |
| Big Air Freestyle | Atari | 53% |
| BMX XXX | Acclaim | 69% |
| Dark Summit | THQ | 83% |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | Acclaim | 78% |
| Disney Skateboarding | Konami | 45% |
| Disney's Extreme Skate Adventure | Activision | 83% |
| Evolution Skateboarding | Konami | 53% |
| Evolution Snowboarding | Konami | 62% |
| Kelly Slater's Pro Surfer | Activision | 78% |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | Activision | 75% |
| SSX Tricky | Electronic Arts | 84% |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | 88% |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 92% |
| Whirl Tour | Vivendi Universal | 75% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 92% |

## SPORT (SONSTIGES)

| | | |
|---|---|---|
| Ace Golf | Eidos | 78% |
| Beach Spikers | Atari | 85% |
| ESPN International Winter Sports | Konami | 74% |
| Knockout Kings 2003 | Electronic Arts | 82% |
| Outlaw Golf | TDK Mediacitve | 70% |
| Pro Tennis WTA Tour | Konami | 55% |
| Rocky | Rage | 84% |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | Electronic Arts | 89% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | Electronic Arts | 89% |

## WRESTLING

| | | |
|---|---|---|
| Def Jam Vendetta | Electronic Arts | 80% |
| Legends of Wrestling | Acclaim | 56% |
| Legends of Wrestling 2 | Acclaim | 70% |
| WWE Wrestlemania X8 | THQ | 73% |
| WWE Wrestlemania XIX | THQ | 80% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| WWE Wrestlemania XIX | THQ | 80% |

GAMECUBE

## WAS KOMMT WANN?

**An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.**

### NOVEMBER

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| 1080° Avalanche | Trendsport | 27. Nov. |
| Barbarian | Beat 'em Up | 14. Nov. |
| Batman: Rise of Sin Tzu | Action-Adventure | 27. Nov. |
| Beyblade: Super Tournament Battle | Action | 27. Nov. |
| Billy Hatcher and the Giant Egg | Jump & Run | 6. Nov. |
| Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds | Action | 7. Nov. |
| Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs | Action-Adventure | 14. Nov. |
| Dragon Ball Z: Budokai | Beat 'em Up | 6. Nov. |
| Dragon's Lair 3D | Action-Adventure | Ende Nov. |
| FIFA Football 2004 | Fußball | 7. Nov. |
| Findet Nemo | Jump & Run | 14. Nov. |
| Gladius | Rollenspiel | 20. Nov. |

| | | |
|---|---|---|
| Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft | Sport (Sonstiges) | 7. Nov. |
| Hot Wheels Highway 35 World Race | Rennspiel | Mitte Nov. |
| Judge Dredd | Action | 28. Nov. |
| Mario Kart: Double Dash!! | Rennspiel | 13. Nov. |
| Medal of Honor: Rising Sun | Ego-Shooter | 28. Nov. |
| Metal Arms: Glitch in the System | Action | 21. Nov. |
| Need for Speed Underground | Rennspiel | 21. Nov. |
| Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike | Action | 6. Nov. |
| The Hobbit | Action-Adventure | 28. Nov. |
| The Simpsons: Hit & Run | Rennspiel | 7. Nov. |
| Tony Hawk's Underground | Trendsport | 13. Nov. |
| True Crime: Streets of L.A. | Action | Mitte Nov. |
| XIII | Ego-Shooter | 27. Nov. |

## DEZEMBER

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Crash Nitro Kart | Rennspiel | 5. Dez. |
| Die Sims brechen aus | Simulation | 5. Dez. |
| Galleon | Action-Adventure | 10. Dez. |
| Gotcha Force | Action | 4. Quartal |
| Mario Party 5 | Action | 4. Dez. |
| Rogue Ops | Action-Adventure | Dez. |
| Sonic Heroes | Jump & Run | 4. Dez. |
| XGRA | Rennspiel | 5. Dez. |

## JANUAR

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Conan | Action-Adventure | Januar |
| World Racing | Rennspiel | Januar |

## FABRUAR

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Frogger's Adventures: The Rescue | Action | Februar |
| Sphinx und die verfluchte Mumie | Action-Adventure | Mitte Feb. |
| SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um ... | Jump & Run | Mitte Feb. |

## MÄRZ

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Knights of the Temple | Action | März |
| Tak und die Macht des Juju | Jump & Run | Mitte März |

## 2004

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Asterix & Obelix XXL | Jump & Run | 1. Quartal |
| Dr. Seuss: Cat in the Hat | Jump & Run | 2004 |
| ESPionage | Action-Adventure | 2004 |
| Final Fantasy: Crystal Chronicles | Rollenspiel | 1./2. Quartal |
| Harvest Moon: A Wonderful Life | Simulation | 1. Quartal |
| James Bond: Alles oder Nichts | Action-Adventure | Frühjahr |
| Killer 7 | Action-Adventure | 2004 |
| Kirby Air Ride | Jump & Run | 1./2. Quartal |
| Mario Golf: Toadstool Tour | Sport (Sonstige) | 1./2. Quartal |
| Mario Tennis | Sport | 1./2. Quartal |
| Metal Gear Solid: The Twin Snakes | Action-Adventure | 1. Quartal |
| Nintendo Puzzle Kollektion | Geschicklichkeit | 1./2. Quartal |
| Paper Mario | Rollenspiel | 1./2. Quartal |
| Pikmin 2 | Strategie | 1./2. Quartal |
| Pokémon Colosseum | Action | 1./2. Quartal |
| Resident Evil 4 | Action-Adventure | 2004 |
| Spy Hunter 2 | Rennspiel | 2004 |
| Starcraft Ghost | Action-Adventure | 1. Quartal |
| Star Fox 2 | Action | 1./2. Quartal |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | Action | 1. Quartal |
| The Suffering | Action-Adventure | 2004 |

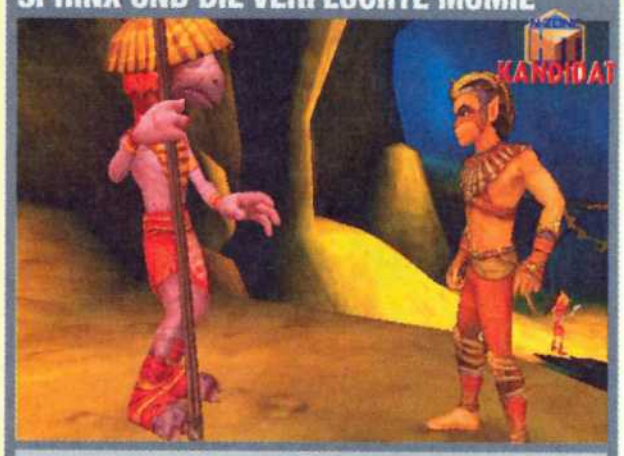
Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

### SONIC HEREOS

Hier dürft ihr ein Vierergrüppchen steuern und zwischen den einzelnen Charakteren durchschalten.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Atari |
| Termin: | 4. Dezember |
| Genre: | Jump & Run |

### SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



Viel Denksport: Das Gameplay strotzt geradezu vor kleineren, aber teilweise gar nicht so einfachen Rätseln.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte Februar 2004 |
| Genre: | Action-Adventure |

### STAR FOX 2

An den Erfolg von Rares Abschiedsgeschenk anzuknüpfen wird mehr als schwierig werden.

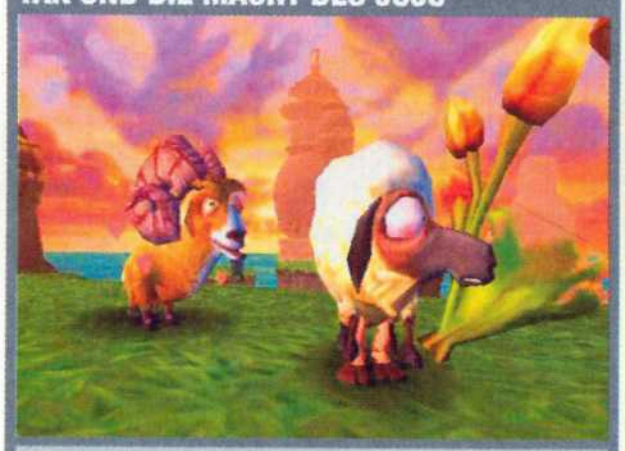
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Namco |
| Termin: | 1./2. Quartal |
| Genre: | Action-Adventure |

### STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Ohnehin klar, dass sich der Kauf lohnt! Warum genau, berichten wir euch ab Seite 50 ausführlich.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Activision |
| Termin: | 6. November |
| Genre: | Action |

### TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Elf riesige, beeindruckende Levels verspricht euch THQ in diesem total durchgeknallten Jump & Run.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte März 2004 |
| Genre: | Jump & Run |

### THE HOBBIT

Der kleine Hobbit tapst auch bald auf uns zu und will euch in seine mystische Welt entführen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 28. November |
| Genre: | Action-Adventure |

### WORLD RACING

Mercedes ohne Ende: Unglaubliche 110 Karossen dieses Automobilherstellers werden fahrbar sein.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | TDK Mediactive |
| Termin: | Januar 2004 |
| Genre: | Rennspiel |

### XGRA

Auch wir sind gespannt wie ein Flitzebogen, inwieweit Acclaims Racer mit *F-Zero* mithalten kann.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | 5. Dezember |
| Genre: | Rennspiel |

## DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Die GBA-Version kann nicht nur mit einem anderen GBA, sondern auch mit dem GC verlinkt werden.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 14. November |
| Genre: | Action-Adventure |

GAME BOY ADVANCE

# IN DER ENTWICKLUNG

**An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.**

## HARVEST MOON

よっ、生海老

Das GBA-Spiel lehnt sich nicht an die GC-Fassung an, sondern bietet euch sein eigenes kleines Städtchen.

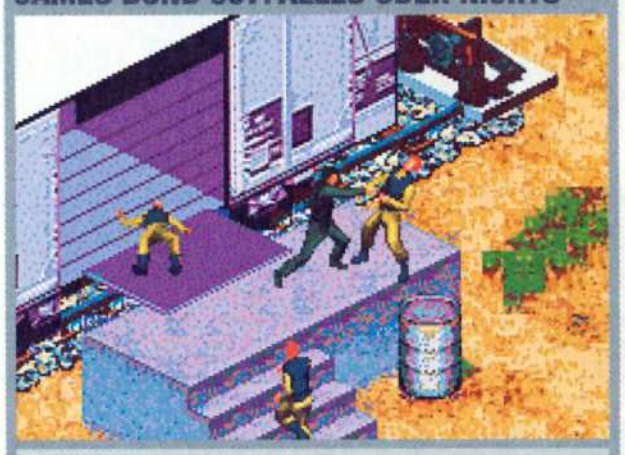
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubisoft |
| Termin: | 1. Quartal |
| Genre: | Simulation |

## HARRY POTTER

Auch Zauberlehrlinge treiben Sport und fordern euch zum Wettkampf auf ihren Zauberbesen heraus.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 21. November |
| Genre: | Sport |

## JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Die Handheld-Version von James' neuestem Abenteuer hat sich ebenfalls auf Frühjahr verschoben.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | Frühjahr 2004 |
| Genre: | Action-Adventure |

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Die krassen Blur-Effekte der GC-Fassung werden sich bestimmt nicht auf den GBA umsetzen lassen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 16. Januar |
| Genre: | Rennspiel |

## TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Eine Linkmöglichkeit zur GC-Fassung wäre cool, aber leider wissen wir noch nichts Genaueres.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte März |
| Genre: | Junp & Run |

## TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Selbst vor dem GBA macht der Golfprofi nicht Halt und schwingt dort bald munter seinen Schläger.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 28. November |
| Genre: | Sport |

GAME BOY ADVANCE

# REFERENZ-TITEL

**Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.**

| Genre/Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Metroid Fusion | Nintendo | 90% |
| **ADVENTURE** | | |
| Hamtaro: Ham Ham Heartbreak | Nintendo | 83% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| The Legend of Zelda | Nintendo | 90% |
| **JUMP & RUN** | | |
| Super Mario World | Nintendo | 92% |
| **RENNSPIEL** | | |
| Mario Kart: Super Circuit | Nintendo | 91% |
| **BEAT 'EM UP** | | |
| Super Street Fighter II Turbo Revival | Ubisoft | 85% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Denki Blocks | Ubisoft | 85% |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Golden Sun: Die vergessene Epoche | Nintendo | 89% |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Doom II (GBA) | Activision | 87% |
| **FUSSBALL** | | |
| Alex Zickler Total Soccer 2002 | Ubisoft | 83% |
| **TRENDSPORT** | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 91% |
| **SPORT (SONSTIGE)** | | |
| FILA Decathlon | THQ | 85% |
| **WRESTLING** | | |
| WWF Road to Wrestlemania | THQ | 70% |
| **STRATEGIE** | | |
| Advance Wars | Nintendo | 88% |
| **SIMULATION** | | |
| Creatures | Swing! | 81% |
| **MUSIC & ENTERTAINMENT** | | |
| Pocket Music | Ubisoft | 70% |

GAME BOY ADVANCE

# WAS KOMMT WANN?

**NOVEMBER**

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Agassi Tennis | Sport | 24. Nov. |
| Barbarian | Beat 'em Up | 14. Nov. |
| Beyblade: Ultimate Blader Jam | Action | 13. Nov. |
| Crouching Tiger, Hidden Dragon | Action-Adventure | 27. Nov. |
| DHDR: Die Rückkehr des Königs | Action-Adventure | 14. Nov. |
| FIFA Football 2004 | Fußball | 7. Nov. |
| Findet Nemo | Adventure | 14. Nov. |
| Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft | Action-Adventure | 21. Nov. |
| Lizzie McGuire | Action | Mitte Nov. |
| Mario & Luigi | Jump & Run | 20. Nov. |
| Onimusha Tatics | Action-Adventure | 7. Nov. |
| Pokémon Pinball: Rubin & Saphir | Action | 13. Nov. |
| Prince of Persia: The Sands of Time | Action-Adventure | 13. Nov. |
| Robocop | Action | 28. Nov. |
| Spyro Adventure | Jump & Run | 14. Nov. |
| SSX 3 | Trendsport | 14. Nov. |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | Action | Nov. |
| Terminator 3: Rebellion der Maschinen | Action | 13. Nov. |
| The Hobbit | Action-Adventure | 28. Nov. |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | Sport | 28. Nov. |
| Tony Hawk's Underground | Trendsport | 13. Nov. |
| Top Gear Rally | Rennspiel | 6. Nov. |
| Top Gun: Combat Zones | Action | 14. Nov. |
| Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters | Strategie | 7. Nov. |

**DEZEMBER**

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Crash Nitro Kart | Rennspiel | 5. Dezember |
| Die Sims brechen aus | Simulation | 12. Dezember |
| Mission Impossible: Operation Surma | Action | 4. Dezember |

**JANUAR**

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Brother Bear | Action | Mitte Januar |
| Need for Speed Underground | Rennspiel | 19. Dezember |

**FEBRUAR**

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Frogger's Journey | Jump & Run | Februar |
| SpongeBob: Schlacht um Bikini-Bottom | Jump & Run | Mitte Februar |

**MÄRZ**

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Tak und die Macht des Juju | Jump & Run | Mitte März |

**2004**

| Titel | Genre | Termin |
|---|---|---|
| Aladdin | Action-Adventure | 1. Quartal |
| Boktai: The Sun is in Your Hand | Action-Adventure | 1. Quartal |
| Fast & Furious | Rennspiel | 2004 |
| Hamtaro: Rainbow Rescue | Action-Adventure | 1. Quartal |
| Harvest Moon: Friends of Mineral Town | Simulation | 1. Quartal |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | Action-Adventure | Frühjahr |
| Kirby: Nightmare in Dreamland | Jump & Run | 1. Quartal |
| Mario Golf | Sport | 1./2. Quartal |
| Mario Tennis | Sport | 1./2. Quartal |
| Need for Speed: Porsche Unleashed | Rennspiel | 1. Quartal |

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

# CHART ATTACK

## Schreibt eine SMS und gewinnt!

**Wir verlosen in Kooperation mit Atari ein GC-Spiele-Paket, bestehend aus 1x *Dragon Ball Z: Budokai*, 1x *Super Monkey Ball 2*, 1x *NBA 2K3*, 1x *NFL 2K3*, 1x *Superman: Shadow of Apokolips* sowie 1x *Monopoly Party* (siehe Abbildung).**

Und so könnt ihr gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnlichsten erwarteten Titel: **Für die Lesercharts:**
Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZT Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZT 45", wenn *Zelda: The Wind Waker* euer absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZW 25" und wählt somit *XGRA* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 22. Oktober.

### LESER-CHARTS

01 Aggressive Inline
02 Baldur's Gate: Dark Alliance
03 Blood Omen 2
04 Burnout 2: Point of Impact
05 Enter the Matrix
06 Eternal Darkness
07 FIFA Football 2003
08 Golden Sun: Die vergessene Epoche (GBA)
09 Hitman 2: Silent Assassin
10 Ikaruga
11 James Bond 007: Nightfire
12 Luigi's Mansion
13 Madden NFL 2004
14 Mario Party 4
15 Medal of Honor: Frontline
16 Metroid Prime
17 Mortal Kombat: Deadly Alliance
18 NBA 2K3
19 Need for Speed: Hot Pursuit 2
20 P.N.03
21 Phantasy Star Online 1&2
22 Pikmin
23 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
24 Rayman 3
25 Resident Evil Zero
26 Sega Soccer Slam
27 Skies of Arcadia Legends
28 Smuggler's Run: Warzones
29 Sonic Mega Collection
30 Soul Calibur II
31 Spider Man: The Movie
32 Star Fox Adventures
33 Star Wars Rogue Squadron II
34 Super Mario Sunshine
35 Super Monkey Ball 2
36 Super Smash Bros. Melee
37 TimeSplitters 2
38 Tom Clancy's Splinter Cell
39 Tony Hawk's Pro Skater 4
40 Wario World
41 Wave Race: Blue Storm
42 WWE Wrestlemania XIX
43 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
44 Zelda: Ocarina of Time
45 Zelda: The Wind Waker

### MOST WANTED

1 1080° Avalanche
2 Asterix & Obelix XXL
3 Beyond Good & Evil
4 Final Fantasy: Crystal Chronicles
5 Geist
6 Harvest Moon: A wonderful Life
7 James Bond 007: Alles oder nichts
8 Killer 7
9 Mario & Luigi (GBA)
10 Mario Golf: Toadstool Tour
11 Mario Party 5
12 Mario Tennis
13 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
14 Pikmin 2
15 Pokémon Colosseum
16 Prince of Persia: The Sands of Time
17 Resident Evil 4
18 Rogue Ops
19 Sonic Heroes
20 Sphinx und die verfluchte Mumie
21 Spider-Man 2: The Movie
22 Starcraft Ghost
23 Star Fox 2
24 Tak und die Macht des Juju
25 XGRA

## Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Soul Calibur 2 | GC | 90% | 1 |
| 2. | 6 | Resident Evil Zero | GC | 89% | 6 |
| 3. | 10 | Medal of Honor Frontline | GC | 87% | 3 |
| 4. | 4 | Super Smash Bros. Melee | GC | 85% | 15 |
| 5. | WE | FIFA Football 2003 | GC | 84% | 3 |
| 6. | 2 | The Legend of Zelda: The Wind Waker | GC | 95% | 6 |
| 7. | 3 | Wario World | GC | 87% | 5 |
| 8. | 7 | Skies of Arcadia Legends | GC | 88% | 4 |
| 9. | 9 | Metroid Prime | GC | 94% | 7 |
| 10. | 5 | Burnout 2: Point of Impact | GC | 89% | 6 |

**PLATZ 1 (GC): Soul Calibur 2**

**PLATZ 1 (GBA): Golden Sun: Die vergessene Epoche**

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Golden Sun: Die vergessene Epoche | GBA | 89% | 1 |
| 2. | 1 | Pokémon Rubin | GBA | 87% | 3 |
| 3. | 5 | Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition | GBA | 78% | 5 |
| 4. | 2 | Pokémon Saphir | GBA | 87% | 3 |
| 5. | NEU | Advance Wars 2 | GBA | 90% | 1 |

## Leser-Charts

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | The Legend of Zelda: The Wind Waker | GC | 95% | 6 |
| 2. | 2 | Metroid Prime | GC | 94% | 7 |
| 3. | 5 | Skies of Arcadia Legends | GC | 88% | 3 |
| 4. | 3 | Super Smash Bros. Melee | GC | 85% | 16 |
| 5. | 4 | Starfox Adventures | GC | 91% | 8 |
| 6. | 6 | Resident Evil Zero | GC | 89% | 8 |
| 7. | 7 | FIFA Football 2003 | GC | 84% | 8 |
| 8. | 8 | P.N.03 | GC | 79% | 2 |
| 9. | 10 | Wave Race: Blue Storm | GC | 87% | 9 |
| 10. | NEU | Golden Sun: Die vergessene Epoche | GBA | 89% | 1 |

**PLATZ 1: The Legend of Zelda: The Wind Waker**

Ja da schau her! War ja klar, dass es das güldene RPG in die Charts schafft! Der zehnte Platz erstrahlt zwar nicht gerade in gleißendem Licht, aber für ein Handheld-Game ist das bereits eine beachtliche Leistung.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

## Most Wanted

| Platz/Vormonat | | | System | Hersteller | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Mario Kart: Double Dash!! | GC | Nintendo | 6 |
| 2. | 5 | Pikmin 2 | GC | Nintendo | 6 |
| 3. | 3 | Geist | GC | Nintendo | 4 |
| 4. | 4 | 1080° Avalanche | GC | Nintendo | 6 |
| 5. | WE | Star Wars Rogue Squadron III | GC | Activision | 2 |
| 6. | 9 | Sword of Mana | GBA | Nintendo | 3 |
| 7. | 10 | Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs | GC | Electronic Arts | 3 |
| 8. | 7 | Asterix & Obelix XXL | GC | Atari | 2 |
| 9. | NEU | Sonic Hereos | GC | Atari | 1 |
| 10. | NEU | XGRA | GC | Acclaim | 1 |

**PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash!!**

Nur noch wenige Tage und Nintendos ultrafette Multiplayer-Gaudi steht in den Regalen. Die beliebten, wuselnden Pflanzendinger von Captain Olimar lassen sich dafür noch recht viel Zeit. Na ja, die Anreise aus einer fremden Galaxie dauert schließlich ihre Zeit.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

# DIE REDAKTION

**Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!**

## HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Kam kurz vor Redaktionsschluss mit einem breiten Grinsen und der Testversion von *True Crime* ins Büro. „Schnellstens testen und dann wieder zu mir", waren seine Worte.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
True Crime: Streets of L.A.
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Prince of Persia: The Sands of Time
**Nach Redaktionsschluss?**
Ist er vollkommen in *Prince of Persia: The Sands of Time* für den GBA vertieft.

## FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Träumt in letzter Zeit davon, in L.A. zusammen mit Baby Luigi einen Kettenhund nach dem anderen zu verhaften und einen Anhalter namens Aragorn mitzunehmen.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
Mario Kart: Double Dash!!
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge
**Nach Redaktionsschluss?**
Versucht er eine *Mario Kart: Double Dash!!*-LAN-Party auf die Beine zu stellen.

## KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Hat nach exzessivem *Billy Hatcher and the Giant Egg*-Zocken vorerst einmal die Nase von Eiern gestrichen voll. Dafür kann sie bei *Need for Speed* rasen, was das Zeug hält.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
Need for Speed Underground
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Super Mario Advance 4
**Nach Redaktionsschluss?**
Sucht sie nach Ablenkung vom Büroalltag. Einen Whirlpool bräuchte man halt zu Hause.

## UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Kam einige Tage total zerknittert auf die Arbeit. Tja, die Geburtstagsfeier war wohl ziemlich hart. Aber was soll's, man hat schließlich nur einmal im Jahr Geburtstag.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
F-Zero GX
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Prince of Persia: The Sands of Time
**Nach Redaktionsschluss?**
Sucht er in der Redaktion vergeblich einen würdigen Gegner für ein *F-Zero GX*-Rennen.

## HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Würde sich nach der Preissenkung fast noch einen GC kaufen, wäre sein sein Haushalt nicht schon ausreichend damit bestückt. Leider gibt's ihn nicht in Platin.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
NHL 2004
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Final Fantasy Tactics Advance
**Nach Redaktionsschluss?**
Erklärt er die Regenzeit im Großraum Vancouver offiziell für eröffnet.

## MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Ist durch die vielen Renovierarbeiten, die durch den Umzug in ein neues Haus entstanden sind, ganz geschafft. Wenn alles fertig ist, wird erst mal durchgeschlafen.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
Mario Kart: Double Dash!!
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
MegaMan Zero 2
**Nach Redaktionsschluss?**
Plant er schon, ein eigenes Musikzimmer in seinem neuen Zuhause anzulegen.

## STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Hat für einen wahren Schleuderpreis einen Geländejeep bei Ebay ersteigert. Jetzt ist jedes Wochenende eine saftige Outdoor Rallye angesagt. Wo ist der nächste Sandkasten?

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Prince of Persia: The Sands of Time
**Nach Redaktionsschluss?**
Findet sie auch auf aufgeschütteten Hügeln des Straßenbauamts einen Parkplatz.

## FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Ist im Tarantino-Fieber. *Kill Bill* hat ihn derart beeindruckt, dass er ernsthaft überlegt, in die Fußstapfen seines Idols zu steigen. Das Zeug dazu hat er ja (siehe PLAYZONE-DVD 11/03).

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
F-Zero GX
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Final Fantasy Tactics Advance
**Nach Redaktionsschluss?**
Versucht er jeden, der *Kill Bill* noch nicht gesehen hat, zu einem Kinogang zu überreden.

## YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Erlitt zum Bedauern der gesamten Redaktion einen erneuten gesundheitlichen Rückschlag. Wir hoffen alle inständig, dass er bald wieder voll auf der Höhe ist.

**Momentanes GC-Lieblingsspiel**
XIII
**Momentanes GBA-Lieblingsspiel**
Super Mario Advance 4
**Nach Redaktionsschluss?**
Erkundigt sich die gesamte Redaktion regelmäßig nach ihm. Gute Besserung, Yves.

# SPIEL DES MONATS

**MARIO KART: DOUBLE DASH!!**

**Diese Spaßgranate war dafür verantwortlich, dass sämtliche Redaktionen tagelang die Arbeit vernachlässigten.**

SEITE 30

# ALLE TESTS IM ÜBERBLICK


**GAMECUBE**

Billy Hatcher and the Giant Egg .....54
Conflict Desert Storm II .....68
DHDR: Die Rückkehr des Königs.....58
FIFA Football 2004 .....64
Findet Nemo .....69
F-Zero GX .....42
Mario Kart: Double Dash!! .....30
Metal Arms: Glitch in the System .....66
NBA Live 2004.....68
Need for Speed Underground.....62
Star Wars Rogue Squadron III .....50
The Simpsons: Hit & Run .....69
True Crime: Streets of L.A. .....36
XIII.....46

**IMPORT-TEST**

Gladius .....86

**GAME BOY ADVANCE**

Banjo Kazooie: Grunty's Revenge .....73
Der Hobbit .....77
Disney Party .....78
Disney's Der König der Löwen .....80
Disney's Kim Possible .....80
Findet Nemo .....78
MegaMan Zero 2 .....78
Onimusha Tactics.....75
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir ....76
Power Rangers: Ninja Storm .....78
Prince of Persia: The Sands of Time ....74
Samurai Jack: The Amulet of Time .....80
Spy Kids 3D: Game Over .....80
Spyro Adventure .....77
Star Wars: Flight of the Falcon .....77
Super Mario Advance 4 .....72
Top Gear Rally .....75

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

## VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

**SUPER** Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
**SEHR GUT** Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
**GUT** Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
**OK** Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
**SCHWACH** Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
**SCHLECHT** Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

FANTASTISCH Das Streckendesign im Spezial-Cup ist einfach nur genial!

TOP Im Zeitfahren könnt ihr wieder eure Bestzeiten als Geist abspeichern.

# Mario Kart Double Dash!!

## Stichtag **13. November.** Ein Klassiker kehrt zurück!

Es ist endlich so weit! Das derzeit wohl am meisten erwartete GameCube-Spiel erscheint am 13. November in Europa! Das ist sogar noch vier Tage vor dem Release in den USA und gut einen halben Monat vor der Veröffentlichung in Japan. Allein der erste Trailer, den Nintendo auf der E3 2001 zeigte, war für viele Nintendo-Fans Grund genug, sich einen GameCube zuzulegen. Doch hat sich die Wartezeit gelohnt?

**KLASSE Die Weitsicht ist ganz hervorragend!**

Kaum den GameCube eingeschaltet, flimmert uns ein flott zusammengeschnittenes Intro in Spielgrafik über den Bildschirm. Im Startmenü könnt ihr anschließend zwischen Rennen, der Ansicht der Streckenrekorde, den Optionen und dem LAN-Modus wählen. Der Andrang der neugierigen Redaktionskollegen in unserem Testraum war derart groß, dass wir uns erst einmal für den LAN-Modus entschieden und zwei GameCubes mittels Breitbandadapter und Netzwerkkabel (siehe auch Extrakasten auf Seite 32) miteinander verbanden und uns zu acht auf die Pisten wagten.

### WAS? SCHON SO SPÄT?

An zwei Fernsehern bekämpften wir uns per geviertelteм Splitscreen und balgten unter dem Einsatz von Schildkrötenpanzern, Turbopilzen und Blitzen um den Sieg. Bereits nach wenigen Minuten war klar: *Mario Kart: Double Dash!!* macht süchtig ohne Ende! Was eigentlich nur als kleines Anzocken gedacht war, dauerte in null Komma nichts den halben Tag und hielt die Kollegen und uns von der Arbeit ab! Doch immer schön der Reihe nach. Wer unsere Berichterstattung bisher nicht verfolgt hat, dem sei kurz das Spielprinzip von *Mario Kart: Double Dash!!* erklärt. Ihr schwingt euch in einer von drei Schwierigkeits- bzw. Geschwindigkeitsklassen (50cc, 100cc oder 150cc) in ein Kart und kämpft auf insgesamt 16 Rennstrecken um den Sieg. In jedem Kart nehmen zwei von 16 Nintendo-Charakteren Platz. Hier haben wir bereits einen Hauptunterschied zu den bisherigen *Mario Kart*-Spielen auf SNES, N64 und Game Boy Advance. Dort saß jeweils nur ein Charakter in einem Kart. Bei *Mario Kart: Double Dash!!* ist es so, dass der vorne sitzende Charakter das Kart lenkt. Der hintere Charakter ist für das Aktivieren der Extras zuständig (siehe auch Extrakasten auf Seite 33). Die Extras werden über auf der Strecke verteilte Fragezeichen-Boxen aufgesammelt. Aber Vorsicht: Es gibt auch schädliche Fragezeichen-Boxen als Extras! Und nichts macht mehr Spaß, als wenn man mit seinem Kumpel um den Sieg rangelt und der kurz vor der Ziellinie in eine explodierende FragezeichenBox fährt und zurückfällt. *Mario Kart: Double Dash!!* bietet 16 Strecken, verteilt auf den Pilz-Cup, den Blumen-Cup, den Stern-Cup und den Spezial-Cup. Den Spezial-Cup müsst ihr, wie in den bisherigen *Mario Kart*-Spielen auch, erst freispielen. Freispielen könnt ihr zudem zahlreiche Karts und ein paar Wettkampf-Arenen. Somit hat Nintendo auch im Einzelspieler-Modus für Langzeitmotivation gesorgt. Was ebenfalls den Langzeitspielspaß erhöht, ist die Tatsache, dass man nun auch im Einzelspieler-Modus wieder die Grand-Prix-Zeiten speichern kann. Zwar wird nur die Gesamtzeit für einen Grand Prix gespeichert, und nicht wie beim SNES-*Mario Kart* die Zeit für jede einzelne Strecke, aber immerhin – schließlich war dies auf dem N64 ja gar nicht möglich. Eines war *Mario Kart* schon immer: eine Granate im Mehrspieler-Modus. Egal ob jung oder alt, Mann oder Frau, erfahrener Zocker oder jemand, der zum ersten Mal

INFO ALLE STRECKEN

SPOILER

## Kursinformationen

**Wer nicht schon im Vorfeld zu viel über die im Spiel vorkommenden Strecken erfahren möchte, sollte folgenden Extrakasten besser überspringen.**

Die Strecken in *Mario Kart: Double Dash!!* wirken wie ein Best-of der gelungendsten Strecken der bisherigen *Mario Kart*-Spiele – zumindest thematisch. So gibt es Strecken, die an Luigi's Raceway, die Rainbow-Road, Bowser's Castle, Toad's Turnpike oder Donkey Kong Mountain erinnern. Auf den abgebildeten Screenshots könnt ihr alle Strecken-Namen erkennen. Erfahrene *Mario Kart*-Spieler können damit bereits auf das Streckenprofil schließen.

INFO MEHRSPIELER-MODI

## Wer mit wem und wie viel?

Lest hier, in welchem Mehrspieler-Modus ihr mit wie vielen Spielern antreten könnt. Spielt ihr im Team, kontrolliert ein Spieler den Charakter vorne auf dem Kart, der andere Spieler benutzt die Extras. Beim Versus-Mode steuert jeder Spieler sein eigenes Kart.

| Modus | Versus | Team |
|---|---|---|
| Grand Prix | 2 | 2-4 |
| VS.-Mode | 2-8 | 4-16 |
| Ballon-Wettkampf | 2-8 | 4-16 |
| Insignien-Diebstahl | 2-8 | 4-16 |
| Bob-Omb | 2-8 | 4-16 |

**HOPP ODER TOP Jedes Kart und jeder Fahrer verfügt über eigene Stärken.**

**BALLONKAMPF Trefft die Luftballons der Gegner.**

**INSIGNIEN-DIEBSTAHL Ergattert den Stern.**

**BOB-OMB-WURF Hier erhaltet ihr nur Bomben.**

den Controller in der Hand hält – *Mario Kart* war für alle Spielertypen geeignet. *Mario Kart: Double Dash!!* macht hier keine Ausnahme. Im Gegenteil: Durch die sensationelle Möglichkeit, bis zu acht GameCubes miteinander zu vernetzen, so dass insgesamt bis zu 16 Spieler gleichzeitig an *Mario Kart*-Duellen teilnehmen können, wurde das Mehrspieler-Vergnügen sogar noch ausgebaut. Genialerweise nutzte man auch die Tatsache, dass zwei Charaktere auf einem Kart sitzen. Spieler 1 lenkt das Kart, während Spieler 2 sich um die Extras kümmert. Dies erfordert einiges an Koordination. Denn Spieler 2 sollte nicht unbedingt einen Turbopilz zünden, während Spieler 1 gerade alle Hände voll zu tun hat, um die Kurve zu kommen oder einer Bananenschale auszuweichen.

## GENIALER MEHRSPIELER-MODUS

Drücken beide Spieler gleichzeitig auf Z, können die Positionen getauscht werden. Spieler 1 ist dann für die Extras zuständig und Spieler 2 steuert das Kart. Durch diesen Team-Modus ist es möglich, dass bis zu vier Spieler an einem Grand Prix teilnehmen. Dies war ein großes Manko der Vorgänger, bei denen man einen Grand Prix lediglich zu zweit fahren konnte. Da man die Karts allerdings auch alleine steuern kann, ein Spieler kontrolliert in diesem Fall beide Charaktere, ist es ein wenig unverständlich warum es nicht möglich ist, per Vierspieler-Splitscreen an einem Grand Prix teilzunehmen. Einen Vierspieler-Splitscreen, bei dem jeder Spieler sein eigenes Kart fährt, gibt es nach wie vor nur im Versus-Modus, wo jede Strecke einzeln und ohne Computergegner gefahren wird. Für gigantischen Spielspaß sorgte aber immer der Battle-Modus, der natürlich auch auf dem GameCube vorhanden ist. Hier geht es darum, in einer von vier Arenen drei an den Karts befestigte Luftballons zu verteidigen und als Letzter übrig zu bleiben. Die Konkurrenten versuchen natürlich, mittels sämtlicher zur Verfügung stehenden Extras die Ballons zum Platzen zu bringen. Fährt man nahe an die anderen Karts heran und hat kein Extra, kann man versuchen, ihnen einen Ballon zu klauen und an sein eigenes Kart zu heften. Doch damit nicht genug. Nintendo integrierte zwei weitere, komplett neue Battle-Modi: Den Insignien-Diebstahl sowie den Bob-Omb-Wurf. Beim Insignien-Diebstahl müsst ihr einen aus *Super Mario Sunshine* bekannten Stern (die so genannte Insignie) innerhalb einer bestimmten Zeit verteidigen. Es gibt nur eine Insignie, um die sich logischerweise sämtliche am Spiel teilnehmenden Spieler streiten. Wird der Spieler, der die Insignie gerade besitzt, von einem Panzer getroffen, dann verliert er sie und ein anderer Spieler kann sie aufnehmen. Wer die Insignie nach Ablauf des Zeit-Countdowns innehat, der hat gewonnen. Beim Bob-Omb-Wurf ist es eure Aufgabe, drei Punkte zu bekommen. Das Besondere an diesem Spielmodus ist, dass es außer Bomben keine sonstigen Extras gibt. Werft ihr eine Bombe auf einen anderen Spieler, dann erhaltet ihr einen Punkt. Werdet ihr getroffen, verliert ihr euren Punkt wieder und der andere erhält einen. Spaß machen alle drei Spielmodi. Je mehr Mitspieler es gibt, desto höher der Spielspaß.

## DIE STRECKEN

Die meisten Strecken ähneln thematisch Kursen aus den Vorgängern (siehe auch Extrakasten auf Seite 31). Es gibt Nachtfahrten mit Gegenverkehr, Wüstenpisten, schlammige Strecken, Asphaltkurse sowie einige total abgedrehte Strecken. Der Schwierigkeitsgrad der Parcours ist jedoch perfekt ausbalanciert. Während es im Pilz-Cup noch relativ harmlos losgeht, stei-

**INFO LAN-MODUS**

# Verbindet euch!

**Nintendo integriert in *Mario Kart: Double Dash!!* erstmals auf dem GameCube eine LAN-Option für zünftige Mehrspieler-Duelle.**

**FÜR 50,- EURO Per Breitbandadapter zockt ihr im Netzwerk.**

Alles, was ihr braucht, sind zwei (oder mehr) GameCubes, zwei Breitbandadapter und ein Netzwerkkabel. Ein Breitbandadapter kostet um die 50,- Euro im Laden, das Kabel nur ein paar Euro. Gemeinsam mit dem Spiel ist man so schnell über 100,- Euro los. Leider gibt es derzeit außer *Phantasy Star Online Episode I & II* kein weiteres Spiel, das den Breitbandadapter unterstützt. Aber glaubt uns: *Mario Kart: Double Dash!!* ist es wert! Stöpselt ihr zwei GameCubes aneinander, können per Vierspieler-Splitscreen bis zu acht Spieler auf zwei Fernsehern fahren. Seid ihr nur zu zweit, kann jeder auf seinem eigenen Fernseher zocken. Habt ihr gar mehrere GameCubes und Breitbandadapter zur Hand, könnt ihr sogar bis zu acht Konsolen miteinander verstöpseln. Dazu braucht ihr dann allerdings ein HUB, an dem ihr die ganzen Netzwerkkabel anschließen könnt. Im Netzwerk-Modus werden Fahrer und Kart zufällig bestimmt, so dass mal der eine, mal der andere Spieler mit einem Team fährt, das ihm nicht so liegt. Anfangs ärgert man sich, dass man die Fahrer nicht selbst bestimmen kann. Allerdings gewinnt so nicht immer derselbe. Auch im LAN-Modus könnt ihr im Team oder alleine fahren.

**AUF WUNSCH Auch im Netzwerk könnt ihr alleine auf einem Fernseher oder per Splitscreen fahren.**

gert sich der Schwierigkeitsgrad bis zum finalen Spezial-Cup deutlich. Und eins fällt sofort auf: Die Strecken sind wesentlich interaktiver als noch bei den Vorgängern. Im Dampfer rutschen Tische über den Kurs, auf der Eisstrecke trifft man (hoffentlich nicht) Schlittschuhläufer und in der Wüste muss man Kakteen und Sandstürmen ausweichen. Allerdings wird *Mario Kart: Double Dash!!* nie unfair. Der Spieler hat es immer selber in der Hand, den Hindernissen auszuweichen. Allerdings erreicht der Spielspaß ungeahnte Höhen, wenn man im Mehrspieler-Modus von den ach so lieben Freunden oder Freundinnen im Gerangel einen Abgrund hinuntergeschubst wird oder in der letzten Runde auf Platz 1 liegend am Strand in eines der umherlaufenden Viecher fährt.

**MEIN FAZIT** **SUPER**

**Udo Crnjak**
will einen Kettenhund.

Wie sehr habe ich mich auf diesen Party-Kracher gefreut. Und ich wurde in keinster Weise enttäuscht. Grafisch spielt *Mario Kart* zwar in einer anderen Klasse als *F-Zero GX*, sieht aber trotzdem echt gut aus. Was bei diesem genialen Racer eindeutig im Vordergrund steht, ist der Spielspaß. Und der ist ungeschlagen. Auch der LAN-Modus rockt. Für mich ist der beste Beweis für die überragende Qualität von *Mario Kart: Double Dash!!*, dass ich vollkommen die Zeit beim Spielen vergessen habe. Das schaffen nur wenige Titel. Wer sich dieses Spiel entgehen lässt, ist selber schuld.

## DIE TECHNIK

Grafisch macht *Mario Kart: Double Dash!!* eine gute Figur, ohne hier neue Standards setzen zu können. Das Spielgeschehen läuft auch im Mehrspieler-Modus stets mit ultraflüssigen 50 Bildern pro Sekunde im 50-Hertz-Modus sowie 60 Bildern im 60-Hertz-Modus. Die Texturen sind hübsch, aber nicht überragend. Absolut genial sind dagegen die Animationen der Charaktere im Spiel. Das fängt bei den Schlittschuhläufern auf der Eisstre-cke an und hört bei den fantastischen Bewegungsabläufen der Hauptcharaktere auf. Man lacht sich einfach schon schlapp, wenn man einen Wario sieht, wie er sich hämisch auf sein Hinterteil klopft, wenn man, ohne ein Extra zu besitzen, auf den X-Knopf drückt. Oder das breite Grinsen von Waluigi, wenn er einen Grand Prix gewonnen hat. Ebenfalls witzig sind die Animationen, wenn der hintere Charakter vom Kart gefallen ist und für die nächsten Kurven erst mal durch den Dreck gezogen wird. Gut gelungen ist den Entwicklern auch der Sound des Spiels. *Mario Kart: Double Dash!!* bietet eine Reihe bunter *Mario*-Melodien und viele amüsante Sounds. Vom fiesen Lachen Warios bis hin zu Daisys hohen Kieksern, wenn sie getroffen wurde. Darüber hinaus wird der Sound in feinstem Dolby Pro Logic II ausgegeben. Abschließend bleibt eigentlich nur eines zu sagen. Nintendo hat sich mit *Mario Kart: Double Dash!!* selber übertroffen. Das Spiel ist ein echter Kaufgrund für den GameCube und der Party-Spaß schlechthin.

FABIAN SLUGA

**ZEREMONIE Die Siegerehrung wurde komplett überarbeitet.**

**INFO** **DIE EXTRAS**

# Gleich habe ich dich!

**Genau wie bei den Vorgängern, gibt es bei *Mario Kart: Double Dash!!* jede Menge Extras zu ergattern. Da der vorne auf dem Kart sitzende Fahrer Extras nicht aktivieren, aber festhalten kann, könnt ihr euch so wichtige Extras bis kurz vor die Ziellinie aufsparen. Erhaltet hier einen kleinen Überblick über einige Extras.**

## Kettenhund

Ein Kettenhund zieht euch ein gutes Stück durchs Feld und räumt alle Gegner aus dem Weg.

## Pilz

Mit einem Pilz erhaltet ihr für kurze Zeit einen wertvollen Turbo.

## Panzer

Rote Panzer sind zielsuchend, grüne nicht. Blaue Panzer fliegen über das Feld und landen auf dem derzeit Erstplatzierten.

## Yoshi Ei

Ein besonderes Extra von Yoshi und Birdo. Funktioniert aber genauso wie ein roter Panzer.

## Stern

Mit einem Stern macht ihr euch unverwundbar und werdet für kurze Zeit deutlich schneller.

## Riesenbanane

So große Bananen können nur Diddy und Donkey Kong auslegen. Dumm, wenn man selber reinfährt.

## Blitz

Mit einem Blitz schrumpft ihr die Konkurrenz, die daraufhin langsamer wird. Außerdem könnt ihr sie nun platt fahren.

## Riesenpanzer

Nur Bowser und Bowser jr. erhalten so große Panzer. Leider sind sie nicht zielsuchend.

## DETAIL-CHECK | MARIO KART: DOUBLE DASH!!

# Die neue Rennspielreferenz!

**Damit ihr wisst, was euch erwartet, haben wir *Mario Kart: Double Dash!!* gegen das bislang beste GameCube-Rennspiel und den N64-Vorgänger antreten lassen.**

### MARIO KART: DOUBLE DASH!!

**FEATURES** ★★★★★

**System:** GameCube
**Spieler:** 1-16
**Anzahl Fahrer:** 16 Charaktere
**Charaktere:** Mario, Luigi, Peach, Daisy, Baby Mario, Baby Luigi, Trooper, Paratrooper, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Bowser, Baby Bowser, Wario, Waluigi, Yoshi, Birdo
**Spielmodi:** Grand-Prix-Modus (50cc, 100cc, 150cc), Zeitfahren, Wettkampf (Ballonkampf, Insignien-Diebstahl und Bob-Omb-Wurf)
**Anzahl Strecken:** 16 + 4 Arenen
**Anzahl Karts:** 12 plus diverse geheime
**Künstliche Intelligenz:** Die Gegner fahren sehr gut. Erstklassige Fahrer werden nicht urplötzlich überholt.
**Streckendesign:** Fantastisch! Sehr abwechslungsreich, tolle Interaktivität, angenehm ansteigender Schwierigkeitsgrad und ein fantastischer Spezial-Cup!
**Geheimnisse:** Ihr könnt jede Menge Karts und Arenen freispielen.
**Langzeitmotivation:** Sehr hoch. Im Einzelspieler-Modus will man seine Zeiten verbessern. Zu mehreren ist Mario Kart: Double Dash!! unschlagbar!

**TECHNIK** ★★★★½

**Grafik:** Die knallbunte *Mario*-Grafik läuft auch im Mehrspieler-Modus mit 60 Bildern. Grandiose Animationen! Nur selten verwaschene Texturen.
**Sound:** Dolby Pro Logic II, witzige Soundeffekte, typische *Mario*-Melodien, die zum Mitpfeifen anregen.
**Ladezeiten:** Keine auffälligen Ladezeiten
**PAL-Anpassung:** *MK: Double Dash!!* bietet einen 60-Hertz-Modus. Der 50-Hertz-Modus ist etwas langsamer, besitzt aber keine Balken.

**Fazit:** Im Einzel- und Mehrspieler-Modus klasse! Zu mehreren ein unschlagbares Vergnügen!

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

### BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

**FEATURES** ★★★★½

**System:** GameCube
**Spieler:** 1-4 Spieler
**Anzahl Fahrer:** Man wählt nur Autos aus!
**Charaktere:** Bei *Burnout 2* wählt man keine Charaktere, sondern nur Autos. Vom lahmen Mini bis zum flotten Sportflitzer ist alles dabei. Sogar ein Polizeiauto. Lizenzen gibt es aber nicht.
**Spielmodi:** Meisterschaft und Zeitfahren. Im Mehrspieler-Modus sorgt besonders der Crash-Modus, in dem ihr spektakuläre Unfälle bauen müsst, für Kurzweil.
**Anzahl Strecken:** 32 Kurse
**Anzahl Karts/Autos:** 21 + 7
**Künstliche Intelligenz:** Gut! Die CPU-Fahrer fahren konstant auf einem Niveau, legen aber auch gute und schlechte Runden hin.
**Streckendesign:** Klasse! Sehr schöne Strecken durch Los Angeles oder die Rocky Mountains. Man kann seine Zeiten immer verbessern!
**Geheimnisse:** Es gibt sieben versteckte Autos zu erspielen.
**Langzeitmotivation:** Sehr hoch. Im Einzelspieler-Modus der beste realistische Racer auf dem Cube. Im Mehrspieler-Modus okay.

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** 16:9-Widescreen-Unterstützung, tolle Texturen, unglaublich schnell, tolle Effekte, viele Polygone. Kurz: Das bestaussehendste Rennspiel auf dem GC!
**Sound:** Dolby Pro Logic II, krachende Soundeffekte, rockige Musik mit einigen Technobeats. Klasse!
**Ladezeiten:** Wenige Sekunden vor dem Fahren der Strecke
**PAL-Anpassung:** *Burnout 2* bietet einen 60-Hertz-Modus. Der 50-Hertz-Modus ist etwas langsamer, aber ohne Balken.

**Fazit:** Der beste realistische Racer auf dem GameCube! *Burnout 2* ist allerdings nicht der Party-Spaß wie *Mario Kart*!

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

### MARIO KART 64

**FEATURES** ★★★★½

**System:** Nintendo 64
**Spieler:** 1-4
**Anzahl Fahrer:** 8
**Charaktere:** Mario, Luigi, Bowser, Wario, Donkey Kong, Toad, Yoshi, Peach. Leider gab es Koopa Trooper nicht mehr in der N64-Version. Damals eine staatliche Anzahl an Charakteren.
**Spielmodi:** Grand Prix (50cc, 100cc, 150cc), Zeitfahren, Ballon-Battle. Der Nachfolger bietet aber mehr Battle-Modi und sorgt für mehr Spielspaß.
**Anzahl Strecken:** 16 Strecken
**Anzahl Karts:** Ein Kart für alle Fahrer
**Künstliche Intelligenz:** Nicht gut. Die CPU-Fahrer können – auch wenn man eine Superrunde fährt – den Anschluss halten.
**Streckendesign:** Für damalige Verhältnisse gut. Die Strecken in *Mario Kart: Double Dash!!* sind jedoch besser designt und sind wesentlich interaktiver.
**Geheimnisse:** Bei *Mario Kart* für das N64 gab es noch keine Geheimnisse.
**Langzeitmotivation:** Im Einzelspieler-Modus relativ schnell langweilig, da keine Grand-Prix-Zeiten gespeichert werden. Zu mehreren aber top!

**TECHNIK** ★★★½★

**Grafik:** Für N64-Verhältnisse gut, aber ebenfalls nicht überragend. Teils verwaschene Texturen, keine besonderen grafischen Highlights.
**Sound:** Stereo, quietschbunte *Mario*-Melodien mit netten Soundeffekten. Mehr aber auch nicht.
**Ladezeiten:** Aufgrund der Modultechnik, gibt es keine Ladezeiten.
**PAL-Anpassung:** Schlecht. Es gab PAL-Balken und einen deutlichen Geschwindigkeitsverlust zur NTSC-Version.

**Fazit:** Damals klasse, wenn auch umstritten. Etwas lahmer Einzelspieler-Modus, geniales Mehrspieler-Vergnügen.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

**MEIN FAZIT** SUPER

**Fabian Sluga**
hasst blaue Panzer.

Wahnsinn! *Mario Kart: Double Dash!!* ist einfach nur fantastisch. Ich kenne kein Spiel, das im Mehrspieler-Modus so viel Spaß macht wie dieser Titel. Aber auch der Einzelspieler-Modus hält dank der andauernden Jagd auf Bestzeiten und der vielen Geheimnisse lange bei Laune. Dazu tragen auch die genialen Strecken bei, insbesondere im Spezial-Cup. Und hier liegt wohl auch die größte Schwäche (wenn man davon überhaupt sprechen kann) des Spiels: der Umfang! „Nur" 16 Strecken und etwas mehr als vier Mehrspieler-Arenen. Da hätte man sich etwas mehr gewünscht. Aber trotzdem: Mir sind wenige hervorragend designte Strecken immer noch lieber, als 50 katastrophal gestaltete.

**TEST**
**MK: DOUBLE DASH!!**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Speichern: | 3 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3, 60 Hz |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **www.nintendo-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-16** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |
| Termin **13. November** | Preis **Ca. € 50,-** |

- **Fantastischer Mehrspieler-Modus**
- **LAN-Möglichkeit**
- **Perfektes Streckendesign**
- **Macht süchtig**

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 83% | 80% | **94%** | 89% |

Bereits im Einzelspieler-Modus klasse, ist Mario Kart im **Multiplayer-Mode unschlagbar!**

## GEWINNSPIEL

**Um zu gewinnen müsst ihr folgende Frage beantworten:**
**Wieviele Grand-Prix-Strecken gibt es?**

**1. PREIS: GameCube plus *Mario Kart: Double Dash!!* plus Breitbandadapter**

**2. PREIS: Breitbandadapter plus *Mario Kart: Double Dash!!***

**3. PREIS: 5x *Mario Kart: Double Dash!!***

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ2 Lösung" (z.B.: „NZ2 42")** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 03. Dezember 2003.

# RULE THE UNDERGROUND

THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.

Spiel in den Story-Modus-Filmen die Hauptrolle neben den coolen Profis, wie z.B. Tony Hawk.

Mach alles, um an die Spitze zu kommen ... ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.

Lade DEIN Gesicht ins Spiel und skate als DU SELBST.*

## TONY HAWK'S UNDERGROUND

**Das hier ist DEIN Spiel.**
**DU machst die Regeln.**
**DU machst DEIN Ding.**
**DU bist der Star!**

**JETZT ONLINE: THUGONLINE.COM**

PlayStation.2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | Vicarious Visions | POWERED BY: gamespy

© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist einWarenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten.Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation®2. "PlayStation" and "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

* Die Gesichtserstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.

ADIO | DC SHOES USA | HAWKSHOES SKATEBOARD FOOTWEAR DESIGNED BY TONY HAWK | nixon

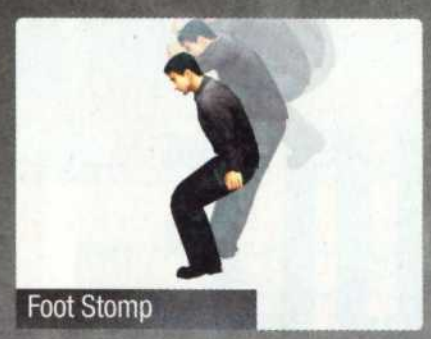
NEVERSOFT

ACTIVISION®

Running Punch

Running Kick

Running Jump Kick


Foot Stomp

Flip Kick

# True Crime
## Streets of L.A.

N-ZONE HIT

18+

Wie gut ist **Activisions Antwort** auf die GTA-Serie?

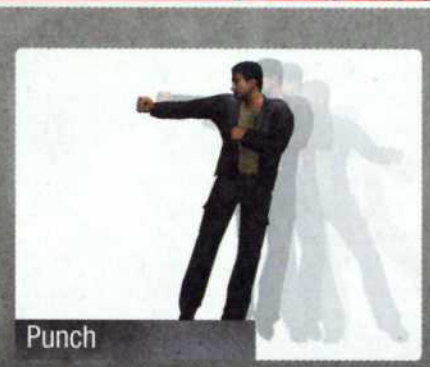
Zwei Spiele dominierten in den vergangenen Jahren die Videospiele-Charts: Rockstars *GTA III* und *GTA Vice City* (dt. Version). Das Besondere an *GTA* ist der Genre-Mix aus Baller-Action und Rennspiel, garniert mit zahlreichen Mini-Spielen. Hinzu kommt, dass ihr auch noch eine ganze Stadt erforschen dürft. Leider erschienen die Chartstürmer bislang ausschließlich auf PC und PlayStation 2, Ende 2003 werden auch Xbox-Gamer in den Genuss der *GTA*-Serie kommen. Doch GameCube-Besitzer müssen nicht verzweifeln. Denn Activision hat mit *True Crime: Streets of L.A.* ein ganz heißes Eisen im Feuer, das auf den Spuren von *GTA* wandelt. Eins wollen wir aber direkt zu Anfang sagen: *True Crime* gehört nicht in Kinderhände. Das Spiel ist aufgrund der heftigen Gewaltdarstellung erst ab 18 Jahren freigegeben. Held von *True Crime* ist Nick Kang. Der unbeliebte Einzelgänger räumt als Polizist die Straßen von Los Angeles auf. In bester *GTA*-Manier braust ihr mit eurem Auto zu den Zielorten und nehmt die Gegner aufs Korn. Per Funk erhaltet ihr erste Infos über das Verbrechen. Von sexueller Belästigung über Raub bis hin zu Schießereien und Mord sind viele in der Realität existierende Verbrechen

ACTION Da wird sich der Bistro-Besitzer freuen!

NATÜRLICH NICK „Ich muss sie auf Drogen untersuchen, Ma'am!"

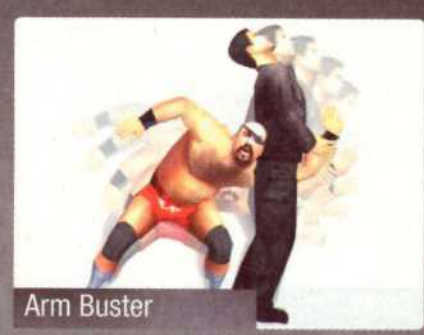
Jump Kick

Kick


Punch

Dragon Fist

Dragon Ki



**FUHRPARK Bei Rennen verdient ihr euch bessere Autos. MATRIX LÄSST GRÜSSEN Die halbe Halle hat es zerfetzt.**

auch im Spiel vertreten. Besonders abgedreht wird es, wenn ihr einen Verbrecher namens Steven Seagull dingfest machen müsst oder ein durchgeknallter Michael-Jackson-Imitator mit zwei Spritzen in der Hand Menschen mit dem HIV-Virus infizieren will. Hauptaugenmerk des Spiels liegt aber ganz klar auf der Story, in der ihr es mit der russischen und chinesischen Mafia aufnehmt.

## DAS SPIELSYSTEM

Zu Beginn des Spiels werdet ihr langsam an das Gameplay herangeführt. Ihr macht mit Nick Schießübungen am Übungsstand der Polizei und lasst euch zum E.O.D. (Elite Operations Division) versetzen. Diese Spezialeinheit greift auch mal hart und unorthodox durch, um die immer stärker zunehmende Kriminalität in L.A. in den Griff zu bekommen. Diese Einheit ist wie geschaffen für Hitzkopf Nick. Dort trifft er seine neue Partnerin Rosie. Um sich besser kennen zu lernen, ordnet die Chefin ein gemeinsames Mittagessen an. Doch im Bistro um die Ecke machen die beiden neuen Partner bereits Bekanntschaft mit der chinesischen Mafia. Ein Abgesandter der Schlitzaugen will von der Bistro-Besitzerin Schutzgeld erpressen. Dumm nur, dass Nick und Rosie am Tisch nebenan sitzen und alles mitbekommen. Ihr erhaltet die Kontrolle über Nick und nehmt den Typen in einer wilden Prügelszene, bei der das Interieur des Bistros mächtig leidet, auseinander. Im Spielverlauf werdet ihr immer wieder in solche Prügeleien verstrickt (siehe auch Extrakasten). Habt ihr ein Verbrechen verhindert, fahrt ihr zur nächsten Mission. Witzigerweise dürft ihr nicht nur mit Nicks eigenem Cabrio fahren, sondern im Auftrag der Polizei auch ein vorbeifahrendes Auto

**SCHLEICHEND Hier nehmt ihr ein Gangster-Nest aus.**

**KRASS Eure Chefin ist nicht die schlimmste Person!**

**INFO DIE KAMPFSZENEN**

# Kung-Fu-Fighting

***True Crime: Streets of L.A.*** **erinnert an perfektes Popcorn-Kino zum Mitspielen. Ordentliche Prügeleien dürfen da natürlich nicht fehlen.**

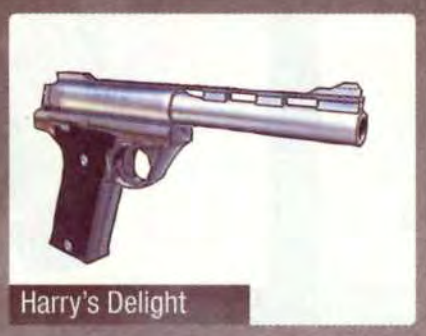
Für einen Genre-Mix, wie *True Crime* ihn darstellt, ist das Kampfsystem erstaunlich komplex geraten. Während ihr mit A, B und Y verschiedene Schläge und Tritte in diversen Höhen ausführt, dient der X-Knopf für Nahkampfattacken wie beispielsweise einen Schulterwurf. Ist der Gegner nach einer Schlagserie kurzzeitig verwirrt, könnt ihr mit einer Button-Kombination Spezial-Attacken auslösen. Weitere Moves erlernt ihr in den über die Stadt verteilten Dojos. Für jede Trainingseinheit müsst ihr allerdings ein Polizeiabzeichen opfern. Wer sich seine Abzeichen also nicht verdient, wird niemals alle im Spiel vorkommenden Moves erlernen. Auf der Doppelseite erhaltet ihr einen kleinen Überblick über die im Spiel vorkommenden Attacken.

**GENIAL Die Prügelszenen machen so richtig Laune!**

9MM

45er

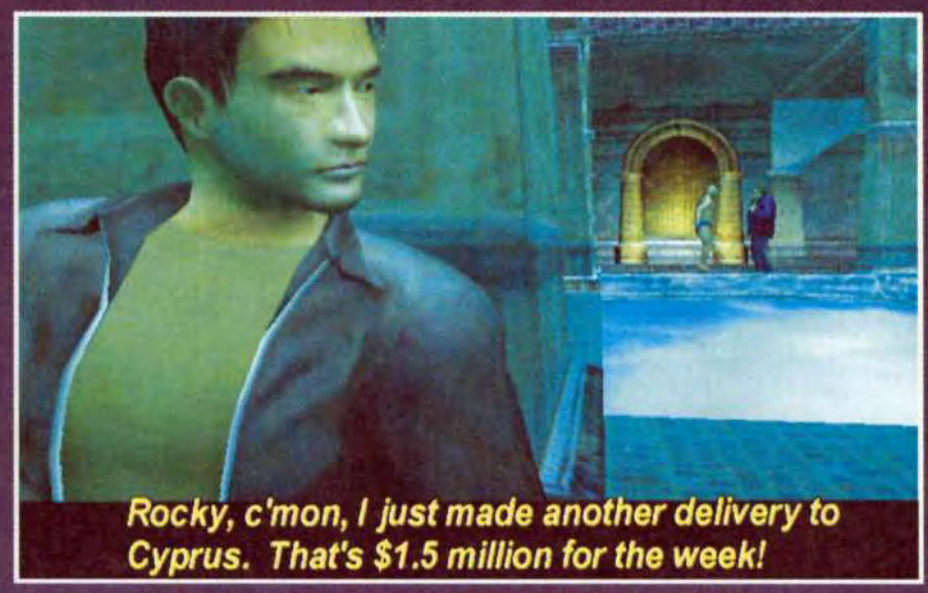
Revolver


Harry's Delight

anhalten und dem verdutzten Besitzer das Auto abnehmen. Dies ist besonders praktisch, wenn einer der Kriminellen sich seinerseits ein Auto klaut und ihr schnellstmöglich die Verfolgung aufnehmen müsst. Und genau von diesen Situationen lebt *True Crime: Streets of L.A.* Ihr erhaltet per Funk beispielsweise den Auftrag, eine Gruppe von fünf Leuten in Chinatown aufzuhalten, die eine verbotene Demonstration abhalten. Mit laut heulender Polizeisirene macht ihr euch auf den Weg. Kaum dort angekommen, wird euer Auto erst einmal von ein paar Kugeln durchsiebt. Gerade noch springt ihr aus dem brennenden Wagen und geht hinter einer Wand in Deckung.

## NON-STOP-ACTION

Ihr zieht eure Waffen und ballert zwei Demonstranten über den Haufen, einen dritten setzt ihr mit einem gezielten Beinschuss außer Gefecht. Ein weiterer Demonstrant wird in einem unachtsamen Moment von einem vorbeifahrenden Auto erfasst. Der letzte verbliebene Demonstrant zieht an einer Ampel einen völlig überraschten Fahrer aus seinem Auto und macht sich auf die Flucht. Ihr nehmt die Verfolgung auf, rennt bei dem Versuch, ein Auto zu ergattern, beinahe eine alte Oma über den Haufen und bleibt an einem Zaun hängen. Endlich hat sich der Besitzer eines kleinen Omnibusses mehr oder weniger freiwillig dazu bereit erklärt, euch sein Fahrzeug zu überlassen. Vor seinen Augen haut ihr den Rückwärtsgang rein, fahrt gegen einen Hydranten, streift ein parkendes Auto und semmelt die Ampel um. Der flüchtende Verbrecher hat bereits einen gehörigen Vorsprung. Ein Blick auf die Karte am unteren Bildschirmrand verrät euch die Position des Flüchtenden. Eine kurze, aber wilde Verfolgungsjagd durch den dichten Stadtverkehr bringt euch in Schussweite. Nach einigen erfolglosen Versuchen, die Reifen des flüchtigen Autos zu zerschießen, ballert ihr den Wagen zu Schrott. Völlig am Ende steigt der Täter aus dem Auto und ergibt sich. Ihr legt ihm Handschellen an und bekommt für die erfolgreiche Jagd Punkte. In diesem Zusammenhang ist das Good-Cop/Bad-Cop-Rating von besonderer Bedeutung. Denn je nachdem, wie brutal ihr vorgeht und Verluste in der Zivilbevölkerung in Kauf nehmt, erhaltet ihr Punkte gutgeschrieben oder abgezogen. Für 100 Punkte gibt es ein Polizeiabzeichen. Diese Abzeichen verschaffen euch den Zutritt zu den bereits angesprochenen Dojos oder Schießständen, in denen ihr neue Moves oder Waffen erspielt. Ob man ein guter oder böser Cop ist, hat auch Auswirkungen auf die im Spiel vorkommenden Handlungsstränge. Die Entwickler spendierten *True Crime* zahlreiche verschiedene Videosequenzen für die unterschiedlichsten Missions-Ausgänge. So müsst ihr nicht automatisch einen Auftrag wiederholen, wenn ihr an einer Mission scheitert. Schafft ihr es zum Beispiel nicht, innerhalb des Zeitlimits an den Zielort zu kommen, kann es sein, dass die Bar bereits in Flammen steht. Wärt ihr schneller gewesen, hättet ihr das Verbrechen verhindern können. So unterhaltsam *True Crime* spielerisch auch ist, technisch hätte man mehr aus dem GameCube herausholen können. Die PS2-Version war die Hauptplattform während der Entwicklung – und das merkt man der GameCube-Fassung



**SPRACHE Die Verkaufsversion wird deutsche Untertitel bieten.**

**LAUTSTARK Auf Knopfdruck holt Nick in seinem Auto die Sirene raus.**

**FEUER FREI Mit der Zielfunktion nehmt ihr die Gegner aufs Korn.**

Pumpgun

Super-Pumpgun

Sturmgewehr

Sturmgewehr II

UZI

UZI II

MP5

Schrotflinte

**UNFALLOPFER Das Schadensmodell ist hervorragend!** **COOL Per Kick könnt ihr Waffen der Gangster nehmen.**

leider auch an. Die Texturen sind teilweise stark verwaschen und die Gebäude-fassaden sehen nicht besonders hübsch aus. Darüber hinaus gerät die Grafik ein ums andere Mal ins Ruckeln. Allerdings ist es auch nicht einfach, eine 400 km² große Stadt mit jeder Menge Autos und Fußgänger ohne nennenswerte Ladezeiten während der Fahrsequenzen zu realisieren. Sehr gut gefallen hat uns das Schadensmodell der Autos. Es gibt klappernde Türen, zersplitterte Scheiben, brennende Motoren, zerschossene Reifen, Kofferraumdeckel, die nicht mehr zugehen, und jede Menge sichtbare Beulen. Gute Arbeit haben die Entwickler auch beim Sound geleistet. Der Soundtrack bietet viel Rap und Hip-Hop von namhaften Künstlern wie Coolio, Snoop Dogg oder Ice-T. Die Soundeffekte klingen gut und passen perfekt. Jedes Auto hört sich unterschiedlich an und ihr könnt genau unterscheiden, ob ihr eine Parkuhr oder den Laternenpfahl umgemäht habt. Besonderes Lob verdient die Sprachausgabe im Spiel, die teilweise von echten Hollywood-Stars übernommen wurde. So wird Nick Kang beispielsweise von Russell Wong gesprochen, der in Filmen wie *God's Army II, Monkey King* und *Romeo must die* mitgespielt hat. Gary Oldman, bekannt aus Filmen wie *JFK – Tatort Dallas, Das fünfte Element* oder *Air Force One*, leiht dem russischen Mafia-Boss seine Stimme. Altstar Christopher Walken, der unter anderem in *Pulp Fiction, Batmans Rückkehr* oder *Sleepy Hollow* zu sehen war, übernahm die Rolle von George, einem rüstigen Polizisten, der Nick immer wieder mit Rat und Tat zur Seite steht. Schade ist, dass das Spiel zwischendurch immer wieder von störenden Ladezeiten unterbrochen wird, sobald ihr ein Haus betretet oder eine Mission beendet ist. Hinzu kommt, dass viele der Moves, die man im Spiel erlernt, mehr nettes Beiwerk als spielerisch notwendig sind. Etwas enttäuschend ist auch, dass man außer seinen Aufträgen in den Städten nichts erledigen kann. Während es beim großen Vorbild *GTA* unter anderem jede Menge Geschäfte gibt, die man betreten kann, lebt *True Crime* hauptsächlich von der Story. Außerdem macht *True Crime* als Good Cop längst nicht so viel Spaß wie als Bad Cop. Das Spiel bezieht seinen Reiz vornehmlich aus der Tatsache, dass man alles über den Haufen fährt, in wilde Schießereien verstrickt ist und alles zerstören kann. Als Good Cop bekommt man in so einem Fall direkt Punkte abgezogen, die man aber für das Besuchen der Dojos und Schießstände braucht. Nichtsdestotrotz ist *True Crime: Streets of L.A.* ein geiles Spiel. Die Entwickler bauten viele Gags und Anspielungen auf Hollywood-Filme ein. *True Crime* ist somit trotz einiger Mängel ein sehr unterhaltsames Spiel.

FABIAN SLUGA

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**

… wäre ein böser Cop.

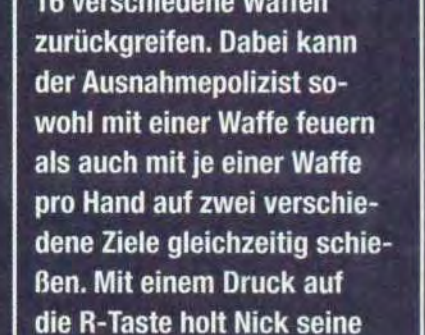
Mir persönlich gefällt *True Crime* auf jeden Fall besser als die *GTA*-Serie. Es macht unwahrscheinlich Laune, zu fetter Hip-Hop-Mucke durch die Stadt der Engel zu düsen und die Spontanverbrechen aufzuklären. Die Grafik hat mich auch nicht weiter gestört, zumal das Spiel ja auch nicht schlechter aussieht als *GTA*.

**INFO** **DIE WAFFEN**

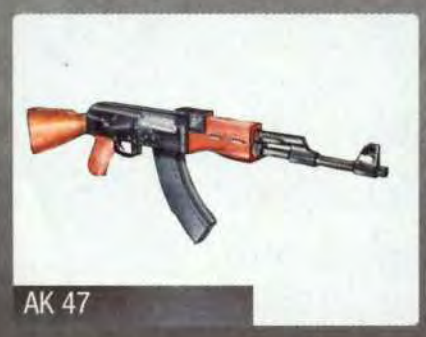
# Und Action!

***True Crime* spielt in Amerika. Wie man weiß, rennt hier die halbe Bevölkerung mit einer Knarre in der Tasche rum. Logo, dass es hier am laufenden Band knallt.**

Nick kann im Spiel auf über 16 verschiedene Waffen zurückgreifen. Dabei kann der Ausnahmepolizist sowohl mit einer Waffe feuern als auch mit je einer Waffe pro Hand auf zwei verschiedene Ziele gleichzeitig schießen. Mit einem Druck auf die R-Taste holt Nick seine Waffen raus. Haltet ihr die R-Taste gedrückt, verlangsamt sich das Spielgeschehen kurzzeitig und ihr könnt mittels eines Fadenkreuzes bestimmte Körperregionen anvisieren. Ein Head-Shot ist sofort tödlich, ein Neutralizing-Shoot setzt Gegner zeitweise außer Gefecht. In über die Stadt verteilten Schießständen könnt ihr weitere Waffen freispielen. Auf dieser Doppelseite stellen wir euch einige im Spiel vorkommende Waffen vor.




**GOOD COP Am Schießstand lernt ihr neue Fähigkeiten.**


AK 47

Maschinengewehr

Schweres MG

Granatwerfer

DETAIL-CHECK | TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

# Die besten Action-Kracher

**Auf dem GameCube gibt es nur *Enter the Matrix*, das spielerisch mit *True Crime* vergleichbar ist. Außerdem vergleichen wir das Spiel mit dem *GTA*-Original.**

## TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

**FEATURES** ★★★★★

**System:** GameCube

**Präsentation:** Simples Menü, geniale Videosequenzen, coole Sprachausgabe, viel Humor. Die Präsentation könnte kaum besser sein.

**Story:** Der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Nick Kang kämpft mit der rivalisierenden chinesischen und russischen Mafia. Ziemlich gefährlich!

**Handlungsstränge:** Verschiedene. Je nach Abschneiden als Good oder Bad Cop ändert sich die Story.

**Lineare Handlung:** Nein. Die Handlung variiert laufend je nach dem Erfolg einer Mission.

**Sprachausgabe:** Echte Hollywood-Stars sprechen die Akteure. Sehr passend und atmosphärisch!

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Realistische Stadt:** Ja, L.A. wurde der Realität nachempfunden.

**Rennabschnitte:** Dank über 30 verschiedener Autos (ohne Lizenzen) macht das Fahren durch die Stadt Laune.

**Prügeleien:** Ja, es gibt Beat 'em-Up-Szenen, sogar mit hohen, mittelhohen und tiefen Attacken.

**Waffen:** Es gibt über 16 Waffen, die Nick aufnehmen kann. Von der 9-mm-Pistole bis hin zum Granatwerfer.

**TECHNIK** ★★★½☆

**Grafik:** Geniale Zwischensequenzen, gute Auto- und Schadensmodelle. Leider nicht immer flüssig, teils schwache Texturen.

**Sound:** Dolby Pro Logic II, fette Rap- und Hip-Hop-Beats.

**Ladezeiten:** Zwischen 10 und 15 Sekunden vor und nach jeder Mission sowie dem Betreten eines Gebäudes. Keine Ladezeiten beim Stadtteilwechsel.

**Fazit:** Viele geniale Ansätze. Alles in allem bietet *GTA* aber noch mehr Möglichkeiten und ist besser spielbar.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

## ENTER THE MATRIX

**FEATURES** ★★★★½

**System:** GameCube

**Präsentation:** Menü im *Matrix*-Stil, über 100 Minuten extra für das Spiel gedrehte Videosequenzen mit Darstellern aus der *Matrix*-Trilogie. Genial!

**Story:** Ihr kämpft als Ghost oder Niobe gegen die Agenten aus der Matrix und versucht, Neo auf seiner Mission die Menschheit zu retten zu unterstützen.

**Handlungsstränge:** Zwei verschiedene. Man entscheidet sich zu Beginn des Spiels für einen der beiden Charaktere.

**Lineare Handlung:** Total! Einmal einen Charakter gewählt, verläuft das Spiel sehr linear.

**Sprachausgabe:** Im eigentlichen Spiel kaum, weniger coole Sprüche als bei *True Crime*, dafür geniale Videosequenzen.

**GAMEPLAY** ★★★½☆

**Realistische Stadt:** Nein. *Enter the Matrix* baut thematisch auf dem Film auf.

**Rennabschnitte:** Einige Levels, diese sind aber spielerisch und grafisch eher schwach. Enttäuschend!

**Prügeleien:** Ja, zahlreiche vordefinierte Moves aus dem *Matrix*-Universum mit Zeitlupen-Effekt.

**Waffen:** Niobe und Ghost können im Spiel über 11 Waffen verwenden. Vom Revolver bis zum Maschinengewehr.

**TECHNIK** ★★★☆☆

**Grafik:** Viele Clippingfehler, öde Texturen, eckige Reifen – *Enter the Matrix* ist kein optischer Leckerbissen.

**Sound:** Dolby Pro Logic II, Soundtrack aus der *Matrix*-Trilogie. Etwas zu dynamisch.

**Ladezeiten:** Zwischen 15 und 20 Sekunden vor dem Laden eines Levels. Diese sind teilweise auch sehr nervig, insbesondere wenn man den Abschnitt wechselt.

**Fazit:** Viel verschenktes Potenzial. Schwaches Leveldesign, durchschnittliche Technik. Die Videos sind das Beste am Spiel.

**GESAMTWERTUNG** ★★★½☆

## GTA VICE CITY (DT. VERSION)

**FEATURES** ★★★★★

**System:** PlayStation 2

**Präsentation:** Nicht so pompös wie bei *Matrix* oder *True Crime*. Die Zwischensequenzen sind gut, aber nicht so gut wie bei True Crime.

**Story:** Als Angehöriger der italienischen Mafia geratet ihr nach 15 Jahren Gefängnis in ein Komplott und müsst euch gegen die rivalisierenden Gangs behaupten.

**Handlungsstränge:** Ein Handlungstrang. Man absolviert das Spiel von Mission zu Mission, kann aber pausieren.

**Lineare Handlung:** Ihr könnt die Missionen aussetzen und auf Sightseeing-Tour durch die Stadt gehen.

**Sprachausgabe:** Jede Menge coole Sprachausgabe und Sprüche im eigentlichen Spiel von bekannten Sprechern.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Realistische Stadt:** Nein. Die Stadt in *GTA Vice City* ist eine Fantasie-Stadt.

**Rennabschnitte:** Über 60 verschiedene Autos, anders als bei *True Crime* dürft ihr auch mit Motorrädern cruisen.

**Prügeleien:** Nein. Bei *GTA* kann man nur simpel mit der Faust schlagen. Echte Prügeleien gibt es nicht.

**Waffen:** Über 30 verschiedene Waffen. Vom Baseballschläger über die Uzi bis zum Sniper-Gewehr und Granatwerfer.

**TECHNIK** ★★★½☆

**Grafik:** Die Grafik von *GTA* sieht nicht so gut aus wie bei *True Crime* und ruckelt fast das komplette Spiel über.

**Sound:** Wahnsinn! Die Entwickler spendierten *GTA Vice City* über 113 Songs.

**Ladezeiten:** Etwas kürzer und nicht ganz so nervig wie bei *True Crime*. Allerdings gibt es ganz kurze Ladezeiten beim Stadtteilwechsel.

**Fazit:** Einen Tick besser spielbar, bietet *GTA Vice City* einfach noch mehr Möglichkeiten als *True Crime*.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

**MEIN FAZIT** SEHR GUT

**Fabian Sluga**

… schnappt sie alle.

*True Crime: Streets of L.A.* ist ein richtig cooles Spiel. Zumindest, wenn man über die teils nicht so hübsche Grafik und die nervenden Ladezeiten hinwegsehen kann. Das Spiel bietet jede Menge tolle Zwischensequenzen und viele witzige Einfälle. So wiederholen sich die Verbrechen in L.A. zwar auch nach einer gewissen Zeit, zwischendurch wird man jedoch immer wieder von dem einen oder anderen Ereignis überrascht. Klasse sind natürlich die verschiedenen Handlungsstränge sowie die Tatsache, dass, wenn man mal keine Lust auf die Story hat, jederzeit einfach durch die Stadt cruisen und ein paar Verbrechen lösen kann.

**TEST**

**TRUE CRIME**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Activision |
| Entwickler: | Luxoflux |
| Speichern: | 5 Blöcke |
| Sprache: | Englisch, dt. Texte |
| Video: | 4:3, 16:9 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

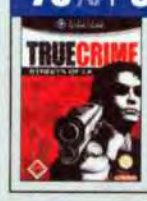
Internet: **www.truecrime.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 18 Jahren** |
| Termin **Mitte November** | Preis **Ca. € 60,-** |

- ⊕ **400 km² Original-L.A.**
- ⊕ **Prügelszenen**
- ⊕ **Atmosphärische Zwischensequenzen**
- ⊖ **Schwammige Texturen**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 75% | 88% | -% | **86%** |



„Cooles Cop-Spiel mit witzigen Sprüchen. Auf dem GameCube **ohne Konkurrenz!**“

# GEWINNSPIEL

**In Kooperation mit Activision verlosen wir zwei *True Crime*-Pakete mit folgendem Inhalt:**

**Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr 18 Jahre sein und uns folgende Frage beantworten: Wie heißt der Hauptdarsteller des Spiels mit Vornamen?**

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ1 Lösung“ (z.B.: „NZ1 Karl-Heinz“)** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 03. Dezember 2003.

INFO PAL-ANPASSUNG

## Operation gelungen!

**Das deutsche *F-Zero GX* kommt fast unverändert nach Europa.**

Im 60-Hz-Modus läuft das Renngeschehen in identischer Geschwindigkeit wie die japanische Version. Leider kann man das vom 50-Hz-Modus nicht behaupten. Hier merkt man sofort den Unterschied. Immerhin sind keine PAL-Balken zu beklagen. Bei der Übersetzung wurde gute Arbeit geleistet. Der Story-Modus ist somit frei von ungeklärten Fragen. Zum Leidwesen der europäischen Spieler wurde die Verbindung zum Arcade-Pendant nicht umgesetzt. Allerdings lassen sich diese Features erspielen.

# F-Zero GX

## Endlich sind auch europäische GameCubes für das **Durchbrechen der Schallmauer** bereit.

Endlich kommt der überaus berühmte Urvater von allen futuristischen Rennspielen – nach dem mehr als überzeugenden Importtest in Ausgabe 09/2003 – auch im europäischen Raum auf den Markt. Seit 1991 versetzt die *F-Zero*-Serie die Spieler in regelmäßigen Abständen in einen unglaublichen Geschwindigkeitsrausch. Mit der neuesten Version zeigte Segas In-House-Programmierer Amusement Vision, zu welchen technischen Höhenflügen der GameCube imstande ist. Möglichkeiten und Spielmodi, um dies unter Beweis zu stellen, sind dabei zur Genüge vorhanden. Im Grand-Prix-

**STRECKENDESIGN** Im Hintergrund kann man weitere Teile der gewundenen Strecke sehen. Das Design ist sehr abgefahren.

**DRUCKWELLE** Beim Zünden des Turbos spiegelt sich die Umgebung in der Druckwelle! Ein wirklich umwerfend anzusehender Effekt.

**1, 2 ODER 3?** Egal für welchen Weg man sich entscheidet, der Magen und die Orientierung werden immer auf eine sehr harte Probe gestellt.

Modus stehen zu Beginn drei Wettbewerbe – Ruby, Sapphire und Emerald – zur Verfügung, die anfangs in drei Schwierigkeitsgraden gefahren werden können. Falls man nach dem letzten Rennen in der Punktewertung auf dem Siegertreppchen ganz oben steht, folgen die Siegerehrung und ein nettes kleines Interview.

## INVESTITION FÜR DIE EWIGKEIT

Für jede bestandene Meisterschaft erhält der Spieler außerdem wertvolle Punkte, die beispielsweise im Customize-Modus in weitere Gleiter investiert werden können. Kreative Naturen können sich hier zudem ihren ganz persönlichen Gleiter zusammenschustern – und zwar mit allem, was dazugehört. Man kann im Laufe des Spiels immer mehr Teile erkaufen und somit die wichtigen Attribute – Gewicht, Bodenhaftung und Boost-Verhalten – seiner Rennsemmel stetig verbessern. Wer unter den bereits vorhandenen Gleitern schon einen Liebling hat und diesen optisch etwas überarbeiten möchte, kann dies natürlich auch tun. Darüber hinaus kann man auch die Profile aller Fahrer näher betrachten oder im Replay-Modus seine abgespeicherten Wiederholungen von bestandenen Rennen anschauen. Neben Grand-Prix-, VS.-, Time-Attack- und Practice- gibt es zum ersten Mal bei *F-Zero* auch einen Story-Modus.

## RASANTE GESCHICHTE

Hier begleitet man Captain Falcon durch mehrere Kapitel, die mit gerenderten Zwischensequenzen eingeleitet und wei-

**EINLEITUNG** Der Story-Modus wird von netten Zwischensequenzen begleitet.

**DETAILREICH** Bei vielen Strecken sind kleine Details wie fliegende Blätter zu bewundern.

**PSYCHEDELISCH** Diese Strecke sollte man wirklich nur im nüchternen Zustand fahren. Glaubt mir, ich weiß, wovon ich da rede.

**DUELLISTEN** Weniger Details in den sonst famosen Streckenumgebungen sorgen im VS.-Modus für die gleiche Geschwindigkeit wie im Hauptspiel.

tererzählt werden. Jede dieser Missionen bietet eine andere Aufgabe, die gelöst werden muss, bevor man die nächste in Angriff nehmen kann. Mal sind leuchtende Bojen einzusammeln, ein anderes Mal müsst ihr Samurai Goro durch einen Canyon verfolgen. Um ein neues Kapitel freizuschalten, muss man sich im F-Zero-Shop das entsprechende Ticket kaufen. Gerade in dieser Spielvariante macht sich der verdammt harte Schwierigkeitsgrad des Titels bemerkbar. Einige Missionen sind zwar mit etwas Übung aufs dritte oder vierte Mal zu schaffen, an anderen beißt man sich aber fast die Zähne aus und kann erst ungefähr nach dem 30. Mal einen Erfolg verbuchen. Unter anderen Umständen wäre dies mit Sicherheit ein alles entscheidender Nachteil, aber *F-Zero* war schon immer hart – wieso sollte es bei *F-Zero GX* anders sein? Aufgrund der überragenden Spielbarkeit und der schnell steigenden Lernkurve ist aber jeder Aspekt des Spiels zu meistern. Mit den beiden Schultertasten kann man seinen Flitzer enger als auf dem normalen Weg durch kurvige Passagen dirigieren. Haarnadelkurven können zudem mit der neu hinzugekommenen Drehattacke (Z-Taste) genommen werden. Dieses neue spielerische Element kann auch dazu verwendet werden, einem Konkurrenten Schaden zuzufügen, bis er das Zeitliche segnet.

## REALITÄT ODER TÄUSCHUNG?

Technisch präsentiert sich die deutsche PAL-Version in derselben Brillanz wie schon die japanische Variante. Superflüssiges Scrolling mit 60 Bildern pro Sekunde, aufwendige Randbebauungen sowie famose Licht- und Partikeleffekte zeigen, dass der GameCube über mächtige Grafikmuskeln verfügt. Eine wundervolle Unterstützung der rasanten Rennatmosphäre findet zudem durch die sehr gut gelungenen Musikstücke und Soundeffekte statt. *F-Zero GX* gehört in eure GameCube-Spielesammlung wie das Amen in die Kirche. Ein Pflichtkauf für jedermann!

UDO CRNJAK

**DETAIL-CHECK** | **F-ZERO GX**

# F-Zero GX rast an die Spitze!

**XG3: Extreme G Racing kann nicht viel entgegensetzen!**

### F-ZERO GX

**FEATURES** ★★★★★

**Strecken:** 20 plus die Kurse des Story-Modus und die freispielbaren Kurse der Arcade-Version
**Fahrer:** 30
**Spielmodi:** Grand-Prix, Versus Battle, Time Attack, Practice, Story, Replay, Customize, Pilot Profiles
**Schwierigkeitsgrad:** Allgemein hoch angesetzt. Der Story-Modus ist mit Abstand am schwersten zu bewältigen.
**Waffen:** Es werden keinerlei Waffensysteme im Spiel verwendet.
**Steuerung:** Die Kontrolle der Gleiter ist durch die überragende Spielbarkeit des Titels sehr schnell erlernbar.
**Specials:** Interaktion mit der Arcade-Version *F-Zero AX* in Europa nicht möglich.
**Unterstützte Peripherie:** Wer möchte, kann mit dem Logitech Force Feedback Wheel die Rennen bestreiten.

### XG3: EXTREME G RACING

**FEATURES** ★★★☆☆

**Strecken:** 12 unterschiedliche Kurse, unterteilt in verschiedene Ligen, sind nichts für schwache Mägen.
**Fahrer:** 12, in sechs verschiedenen Teams
**Spielmodi:** XG-Karriere (Liga, Arcade, Zeitfahren, XG Mall), XG-Team-Karriere, Duell
**Schwierigkeitsgrad:** Ebenfalls hoch angesetzt, aber nicht ganz so heftig wie beim knallharten *F-Zero GX*.
**Waffen:** 11 Waffensysteme und vier Upgrade-Möglichkeiten für die Motorräder
**Steuerung:** Etwas anders als bei *F-Zero*, da Kontakt zum Boden besteht. Dadurch sehr direkt und gewöhnungsbedürftig.
**Specials:** Acclaims Motorradhatz bietet keinerlei zusätzliche Features.
**Unterstützte Peripherie:** *XG3: Extreme G Racing* unterstützt keinerlei Peripherie. Nur mit dem Controller steuerbar.

**FEATURES** ★★★★★

**Grafik:** Unglaublich schnelles Renngeschehen mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Sehr gute Licht- und Partikeleffekte und liebevoll gestaltete Streckenumgebungen. Im 50-Hz-Modus merklich langsamer – dafür ohne PAL-Balken.
**Sound:** Fetzige Soundeffekte heizen die gnadenlose Renn-Action perfekt an. Klasse Techno-Stücke und fetzige Neuauflagen alter *F-Zero*-Klassiker runden den Sound zusätzlich sehr gut ab.
**Ladezeiten:** Sehr gering. Angesichts der Datenmengen, die über den Bildschirm flimmern, sehr positiv.
**Präsentation:** *F-Zero*-Fans werden sich sofort wohl fühlen. Menüführung übersichtlich und futuristisch angehaucht. Die deutsche Lokalisation ist gut.

**FEATURES** ★★★☆☆

**Grafik:** Die ansonsten flüssige Grafik mit netten Spezialeffekten kommt des Öfteren ins Stocken. Abgesehen davon läuft das Spielgeschehen recht schnell ab, aber bei weitem nicht so flott wie beim Klassenprimus *F-Zero GX*.
**Sound:** Die treibenden Techno-Beats passen sehr gut zum Renngeschehen. Passend umgesetzt wurden auch die Soundeffekte. Wenn man die Schallmauer durchbricht, verschwindet der Sound.
**Ladezeiten:** Im Vergleich zu *F-Zero GX* doch länger. Der Datentransfer bleibt aber noch im akzeptablen Rahmen.
**Präsentation:** Die Menüführung ist etwas verwirrend, da sehr viel mit Symbolen gearbeitet wurde. Allgemein ist der gesamte Titel sehr futuristisch gehalten.

**GESAMTWERTUNG**

★★★★★

**GESAMTWERTUNG**

★★★½☆

**MEIN FAZIT** | **SUPER**

**Udo Crnjak**
kriegt den Tunnelblick.

Auch die deutsche Version kann technisch voll überzeugen. Extrem schnelles Scrolling und unglaubliche Effekte ziehen den Spieler unweigerlich in ihren Bann. Der Mehrspielermodus läuft ebenfalls sehr flüssig, auch wenn hier die Details enorm heruntergeschraubt wurden. Alle Fans von futuristischen Rennspielen kommen an diesem Titel einfach nicht vorbei.

**MEIN FAZIT** | **SUPER**

**Fabian Sluga**
wird's immer schlecht.

Ich habe *F-Zero* bereits auf dem Super Nintendo und dem Nintendo 64 gespielt und geliebt. Kein anderes Rennspiel war so schnell, so cool und gleichzeitig so genial spielbar. Die-Grafik ist einfach nur der Hammer. Was ich mir für das nächste *F-Zero* wünschen würde, wären mehr Strecken und ein Netzwerkmodus.

**TEST**

**F-ZERO GX**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Sega |
| Speichern: | 4+ Blöcke |
| Sprache: | Engl. Sprache, dt. Texte |
| Video: | 4:3, 16:9 |
| Audio: | Stereo |

Internet: **www.nintendo-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | USK-Freigabe **Erhältlich** |
| Termin **Deutsch** | Preis **Ca. € 55,-** |

- ⊕ Geniale Spielbarkeit
- ⊕ Umwerfende Grafik
- ⊕ Gelungener Story-Modus
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 92% | 90% | 89% | **91%** |

„Technisch einfach nur brillant und spielerisch gewohnt top. **Rennspielfans müssen zugreifen.**"

# „F-Zero GX ist ein fantastisches Rennspiel"

## Interessante Informationen aus der Sega-Boxengasse

In einer Telefonkonferenz konnten wir Toshihiro Nagoshi, seines Zeichens Präsident von Amusement Vision, interessante Details zum bislang schnellsten Rennspiel auf dem GameCube entlocken. Die Zukunft der futuristischen Rennspiele, Details zur Entwicklung – hier könnt ihr alles lesen.

**N-ZONE: Der GameCube ermöglicht aufgrund seiner Power wundervoll komplexe Strecken. Wie weit darf das Streckendesign gehen, bevor durch Fantasie und Innovation der Entwickler Verwirrung beim Spieler aufkommt?**
Hr. Nagoshi: Um ehrlich zu sein, wir hatten während der Entwicklung nicht die Zeit, einige der Kurse umzusetzen, die ich gerne in *F-Zero GX* gesehen hätte. Das Gute dabei ist, dass man für kommende Fortsetzungen eine Art Vorrat an Ideen hat. Das Schlechte daran: Schaut man sich das Design der umgesetzten Kurse an, stellt man fest, dass der Grad der Fertigstellung ein bisschen niedriger ist als bei den Kursen, die ursprünglich vom Originaldesigner kreiert wurden. Wir haben uns außerdem mehr auf die Optik und das Design der vorhandenen Kurse konzentriert.

**N-ZONE: Wie schätzen Sie die Zukunft von *F-Zero* als Serie ein? Beunruhigt es Sie, dass selbst solche guten Titel wie *Quantum Redshift* (Xbox) oder die *Extreme G*-Reihe schlechter laufen als erwartet – ein schlimmes Zeichen für das Genre der futuristischen Rennspiele?**
Hr. Nagoshi: Meine persönliche Meinung, warum sich andere Rennspiele nicht so gut verkaufen wie eigentlich erwartet, ist, dass vielleicht das Streckendesign und die Qualität der Titel nicht wirklich zufriedenstellend sind. Wenn wir über futuristische Rennspiele reden, muss man beachten, dass die Menschen ein abgedrehtes Design der kompletten Umgebung erwarten. Aber noch wichtiger ist, dass die Spieler etwas noch nie Dagewesenes und in der realen Welt zu diesem Zeitpunkt noch nicht Existentes verlangen. Ich denke nicht, dass viele der anderen Spiele genau das bieten, was natürlich ein Grund für die nicht erreichten Verkäufe sein könnte. Aber der wichtigste Grund, warum die Menschen nicht gewillt sind, sich andere futuristische Rennspiele zu kaufen, ist, dass sie sehnsüchtig auf die Ankunft von *F-Zero GX* gewartet haben.

**N-ZONE: Das Amusement-Vision-Team ist sehr talentiert und *F-Zero GX* ist mit Sicherheit einer der grafisch imposantesten Titel auf dem GameCube. Nintendo muss mit Ihrem Team sehr zufrieden sein. Würden Sie eine erneute Zusammenarbeit in Betracht ziehen?**
Hr. Nagoshi: Ich bin sehr zuversichtlich, mit Nintendo in Bezug auf weitere Titel eine erneute Zusammenarbeit einzugehen. Hoffentlich können wir uns auf die öffentliche Meinung stützen, wenn es darum geht, neue Projekte zusammen mit Nintendo ins Leben zu rufen.

## „F-Zero AX wird auch in Europa erscheinen"

**N-ZONE: Wird es eine Arcade-Version von *F-Zero GX* in Europa geben und wird sie mit der GC-Variante kompatibel sein?**
Hr. Nagoshi: *F-Zero AX* wird auch in Europa erscheinen. Leider glauben wir nicht, dass wir dieselbe Anzahl veröffentlichen können, wie in den USA oder in Japan. Das macht auch die Realisierung der Verbindungsmöglichkeit zwischen *F-Zero GX* und *AX* sehr schwierig.

**N-ZONE: *F-Zero GX* wäre perfekt dazu geeignet, online gespielt zu werden. Haben Sie während der Entwicklung nicht über die Umsetzung dieses Konzeptes nachgedacht?**
Hr. Nagoshi: Ich dachte mir schon, dass es riesigen Spaß machen würde, *F-Zero GX* online zu spielen. Nun, eigentlich haben wir diese Option nicht ernsthaft in Betracht gezogen, obwohl wir uns viel darüber unterhalten haben. Schließlich waren mir andere Dinge wichtiger, die ich umsetzen wollte. Aber sogar ohne die Online-Fähigkeit ist *F-Zero GX* ein fantastisches Rennspiel.

**N-ZONE: Gibt es irgendetwas, was Sie gerne noch in das Spiel mit eingebracht hätten, aber aus zeitlichen oder anderen Gründen nicht umsetzen konnten?**
Hr. Nagoshi: Aus zeitlichen Gründen konnten wir leider nicht die Connectivity zum Game Boy Advance umsetzen. Ich denke, *F-Zero GX* würde noch mehr Spaß machen, wenn diese Möglichkeit bestünde. Aber leider konnten wir nicht einschätzen, wie lange es gedauert hätte, die GBA-GC-Connectivity umzusetzen. Aber auch hier haben wir gesehen, dass das Spiel selbst ohne dieses Feature nicht an Qualität verliert. Bis jetzt habe ich es noch nicht bereut, die Connectivity nicht umgesetzt zu haben.

**N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!**

Leider können wir euch aus Platzgründen nur einen kleinen Auszug aus dem Interview präsentieren. Im Internet auf unserer Homepage www.n-zone.de könnt ihr ab dem 10. November das komplette Gespräch mit Toshihiro Nagoshi nachlesen.

# XIII

## Revolutionärer Shooter oder doch nur ein gewöhnlicher Action-Titel?

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Der vielleicht vielversprechendste Ego-Shooter des Jahres erscheint am 13. November in Europa: *XIII*! Wir haben euch bereits in den vergangenen Monaten regelmäßig mit neuen Infos und Bildern zu dem Action-Spektakel versorgt. Die Entwickler setzen dabei auf den aus *Zelda: The Wind Waker* bekannten Cel-Shading-Grafikstil. Dahinter steht die Absicht, der Comic-Vorlage von Jean van Hamme sehr nahe zu kommen. Und trotz Zeichentrick-Grafik ist *XIII* alles andere als harmlos. Spätestens nachdem man die ersten Blutspritzer während einer Sterbesequenz gesehen hat, ist klar: *XIII* richtet sich an eine erwachsene Zielgruppe.

### DIE STORY

Das Spiel beginnt mit einer hübschen Intro-Sequenz in Spielgrafik. Hier seht ihr, wie euer Spielcharakter über einen Passagierdampfer rennt, gehetzt von

**HEFTIG Die Schrotflinte ist durchschlagskräftig.**

**RUHIG GESTELLT Mit einer Geisel haltet ihr euch die Wachen vom Hals.**

schießwütigen Verfolgern. Kaum ist er an Deck angekommen, wird er umzingelt. Ihm bleibt nur eine Wahl: über Bord zu springen. Doch ein Streifschuss verletzt ihn am Kopf. Er wacht an einem Strand der US-Küste wieder auf. Das Gedächtnis ist ausgelöscht und er kennt nicht einmal seinen Namen. Einzige Hinweise auf seine Identität geben eine tätowierte römische XIII auf seiner Schulter sowie ein Schlüssel für ein Bankschließfach in der Tasche. Doch für Rätselraten bleibt keine Zeit. Die hübsche Baywatch-Nixe, die ihm gerade eben noch vom Strand gerettet hat, wird in seiner Anwesenheit hinterrücks niedergeschossen. Doch völlig überraschend streckt er die bewaffneten Feinde mit der Kaltblütigkeit eines professionellen Killers nieder. Wenig später erfahrt ihr, dass der Protagonist angeblich den amerikanischen Präsidenten William Sheridan ermordet hat. Wahrheit oder eine dunkle Verschwörung?

## TOLLE ATMOSPHÄRE

In vielen Flashbacks in Spielgrafik erhaltet ihr weitere wertvolle Informationen, die Licht ins Dunkel bringen. Diese Zwischensequenzen werden teilweise mit einem über das Bild gelegten Schwarz-Weiß-Filter verfremdet, um mehr Atmosphäre zu erzeugen. Geradezu genial ist es den Entwicklern gelungen, die Cutscenes in das Gameplay einzufügen. Denn während ihr in bester Ego-Shooter-Manier durch die Levels stapft, treffen euch eure Erinnerungen schlagartig beim Anblick bestimmter Gegenstände, Gebäude oder Personen. Dies ist nicht nur realistisch, sondern lässt euch die Geschichte auch hautnah miterleben. Kein anderer GameCube-Shooter erzeugt so eine dichte Atmosphäre und eine so intensive Einbindung in die Geschichte! Spielerisch geht *XIII* dagegen kaum neue Wege, sondern bietet altbekannte, aber gute Ego-Shooter-Kost. Der Levelaufbau ist sehr geradlinig und ihr findet meist sehr schnell die richtige Key-Card oder den Ausgang. Außer ein paar versteckten Health-Packs, Munitions-Schachteln oder Schutzwesten braucht ihr keine Angst zu haben, irgendwelche Geheimnisse zu verpassen.

## DER SECHSTE SINN

Das Besondere an *XIII* ist der sechste Sinn des Hauptcharak-

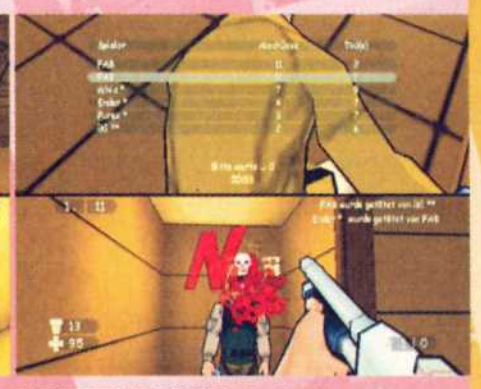
**INFO DER MEHRSPIELERMODUS**

# Dauerbrenner oder Spaßbremse?

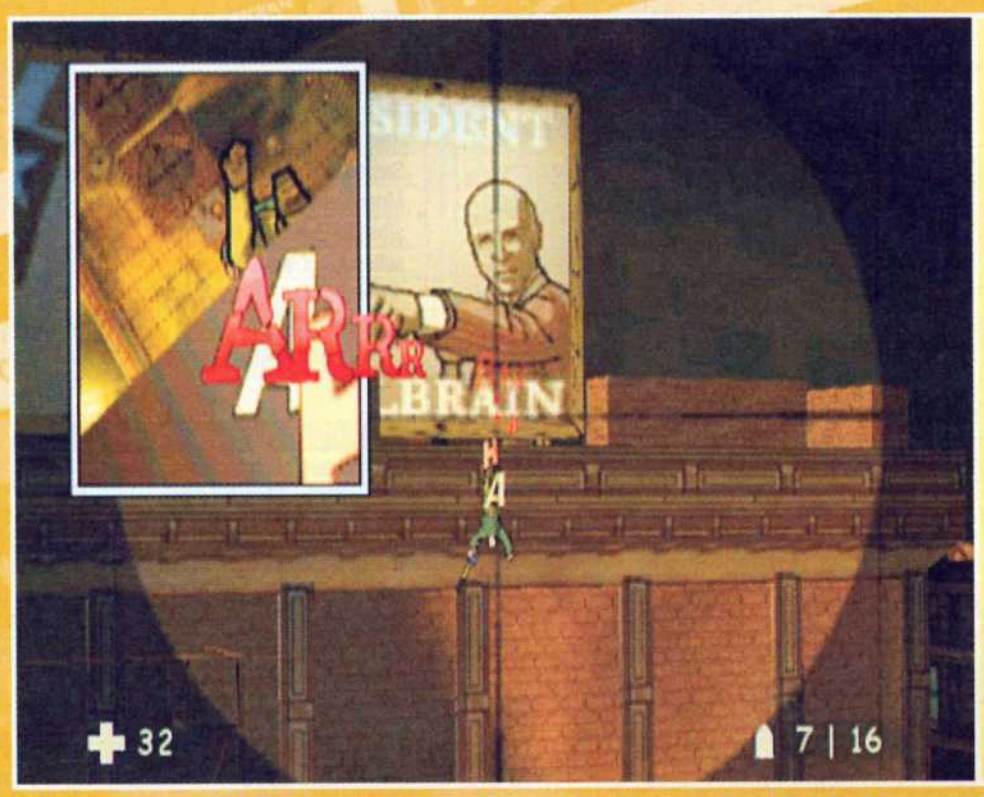
**Wir haben den Mehrspielermodus und die vorkommenden Spielmodi von *XIII* genauer untersucht.**

Bei *XIII* könnt ihr euch gemeinsam mit drei Kumpels vergnügen. Euch stehen vier Spielarten zur Auswahl: Deathmatch, Team-Deathmatch, Erobert die Fahne und Geisterjagd. Während es bei den ersten beiden Modi nur darum geht, alle Gegner abzuschießen, müsst ihr bei „Erobert die Fahne" einen bestimmten Punkt erobern und für eine gewisse Zeit verteidigen. Bei der „Geisterjagd" versuchen alle einen Geist zu stoppen, der durch die Levels streift. Der Geist wird mit jedem Treffer kleiner, bis ihr einen Punkt bekommt. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Aber Vorsicht: Der Geist tötet bei Berührung sofort und ihr verliert wertvolle Punkte. Die Entwickler integrierten insgesamt 14 Maps, auf denen ihr euch austoben dürft. Alles in allem ist der Mehrspielermodus ganz ordentlich, macht aber längst nicht so viel Spaß wie der geniale Multiplayer-Modus bei *TimeSplitters 2*.

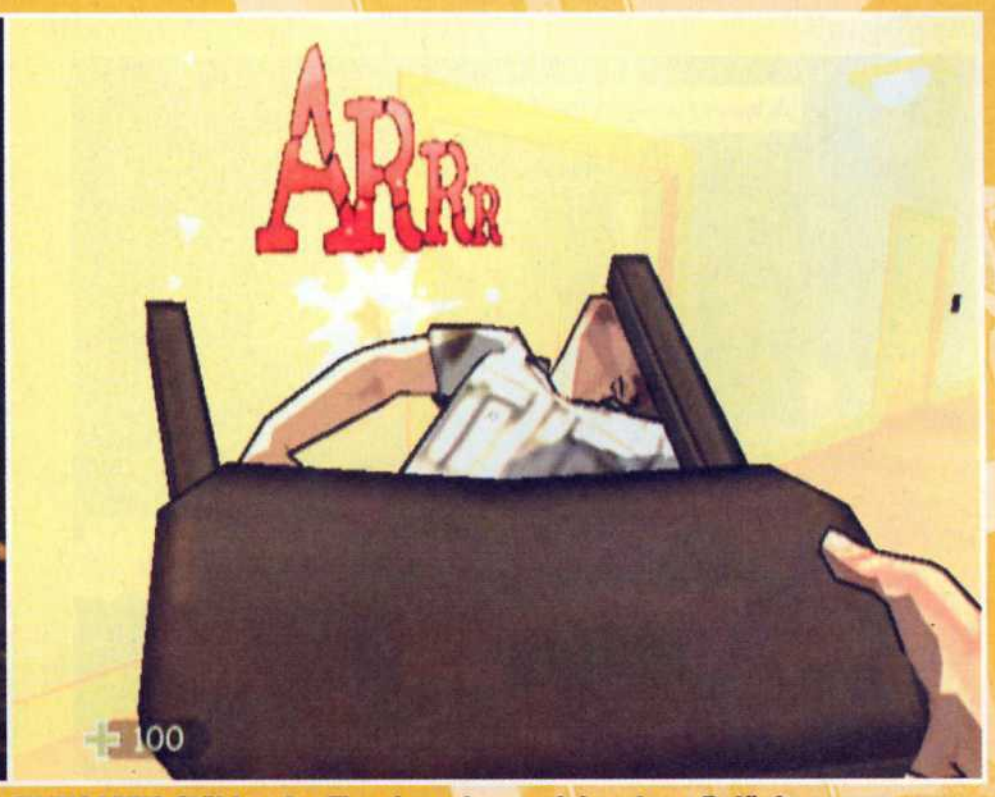
**GEISTERJAGD Hier jagen alle das Gespenst.**



**DEATHMATCH Udo hat einen Gegner erwischt.**




**WAS GUCKST DU? Mit dem Sniper holt ihr einen Gegner vom Gebäude.**




**EINZIGARTIG Stühle oder Flaschen eignen sich gut zur Betäubung.**

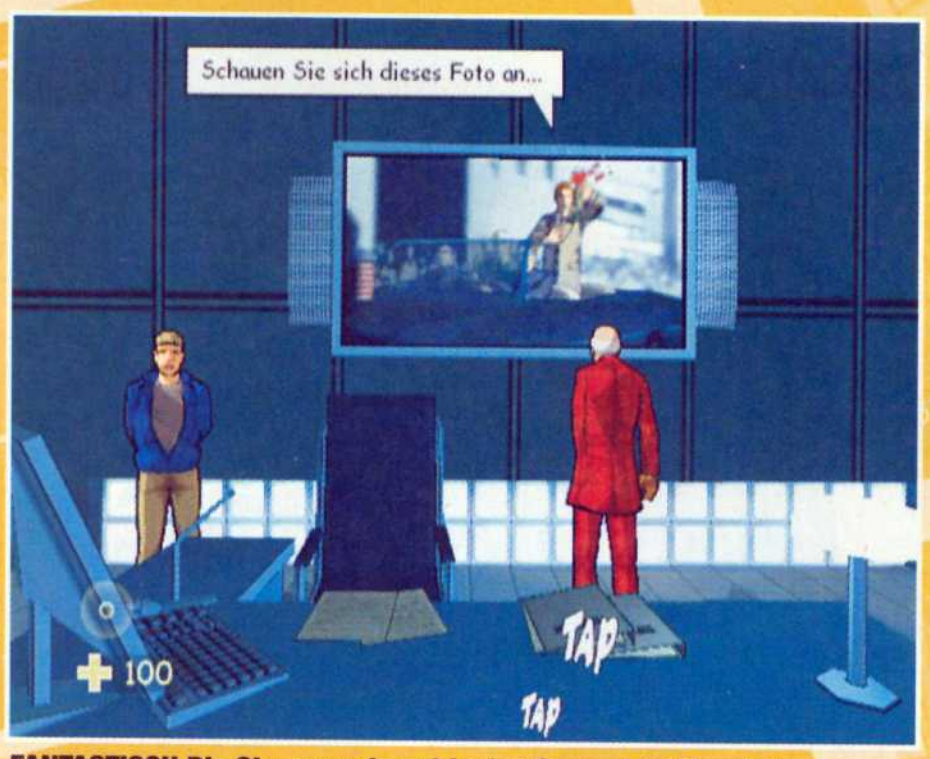
**PRAKTISCH Euer sechster Sinn warnt euch rechtzeitig.** **HOCH HINAUS Mit dem Enterhaken geht es aufwärts.**

ters. Wenn ihr beispielsweise vor einer Tür steht, erscheint in typischer Comic-Manier plötzlich ein „tap tap tap"-Schriftzug auf dem Bildschirm, der von rechts nach links und wieder zurück wandert. Jetzt wisst ihr, dass ein Wachmann hinter der Tür auf und ab schreitet. Dank eures sechsten Sinns könnt ihr auch Gespräche wahrnehmen und belauschen. Diese Visualisierung passt sehr gut zum Comic-Stil des Spiels. Unterstrichen wird dieser Stil von drei kleinen Fenstern, die bei besonderen Ereignissen am oberen linken Bildrand erscheinen. Trefft ihr einen Feind beispielsweise mit dem Sniper-Gewehr aus großer Distanz, so erkennt ihr in den Fenstern, wie der Gegner langsam zu Boden sinkt. Eine ähnliche Animation erhaltet ihr, wenn ihr einen Feind mit einer Flasche oder einem Stuhl von hinten niederstreckt. Denn im Spiel gibt es oft genug Abschnitte, in denen ihr keine Waffe tragt und schleichen müsst. In diesen Fällen eignet sich das Interieur der Levels ganz ausgezeichnet zur Selbstverteidigung. Dies ist ein einzigartiges Feature, das in Ego-Shootern bislang nicht genutzt wurde. Darüber hinaus dürft ihr euch mit Messern, Revolvern, Schrotflinten, Granaten und Raketenwerfern zur Wehr setzen. Je nach Level müsst ihr eure Waffe auch dazu einsetzen, euch hinterrücks eine Geisel zu schnappen und in Schach zu halten. So bleiben euch die herumlaufenden Wachen vom Leib, bis ihr in Sicherheit seid. Um weitere Abwechslung ins Gameplay zu bringen, haben die Entwickler auch einen Enterhaken in das Spiel integriert, mit dem ihr euch James-Bond-mäßig auf- und abseilen könnt. In insgesamt 14 sehr abwechslungsreichen Missionen mit diversen Unterabschnitten müsst ihr euer Können beweisen. Wer aber schnell frustriert ist, sollte lieber die Finger von *XIII* lassen. Die Levels sind teilweise knackig schwer. Da nützen auch die unendlichen Continues nichts.

## TECHNIK MIT STIL

Die extra für *XIII* umprogrammierte *Unreal*-Engine bietet eine geniale Cel-Shading-Optik, die dem Spiel einen einzigartigen Stil verleiht. Es ist schon erstaunlich, wie unterschiedlich die Top-Cel-Shading-Titel *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Viewtiful Joe* und *XIII* trotz gleichen Grafikstils aussehen. Die Charaktere sind toll modelliert und es gibt viel zu sehen. Die Grafik läuft dank 60-Hertz-Modus, abgesehen von kleineren Rucklern, stets mit flüssigen 50 Bildern pro Sekunde. Sehr stark präsentiert sich auch der Sound, der mit einem tollen, komplett dynamischen Soundtrack aufwarten kann. Ebenfalls klasse ist die deutsche Synchronisation, für die sogar Schauspieler Ben Becker verpflichtet wurde. Und es ist einfach unglaublich, wie gut sich Grafik und Sound in manchen Situationen zu einem Gesamtkunstwerk zusammenfügen. So gibt es beispielsweise eine Szene im Spiel, in der ihr aus einem FBI-Gebäude in eine heruntergekommene Baracke lauft. Ihr seht verwitterte Türflügel und eingeschlagene Fensterscheiben. Der Putz ist an vielen Stellen von den Wänden gebröckelt. Plötzlich geht ein Windhauch und Blätter fliegen durch die Luft. Die Bodendielen knarren und Stimmen dringen an euer Ohr. „Er ist hier! Gleich haben wir ihn!", schallt es durch das Gemäuer. Euer sechster Sinn warnt euch. „Tap tap tap" – und schon taucht der erste Bursche mit einer Waffe im Anschlag hinter der Ecke auf. Ihr könnt gerade noch hinter ein paar Kisten in Deckung gehen. Es sind diese Situationen, von denen *XIII* lebt und an denen man merkt, welche Möglichkeiten die heutigen Konsolen mittlerweile bieten. *XIII* zählt zusammen mit *TimeSplitters 2* zu den besten Ego-Shootern für den GameCube.

FABIAN SLUGA




**FANTASTISCH Die Story wurde gut in das Gameplay integriert.**

## DETAIL-CHECK XII

# XIII vs. Time

**Wir lassen Ubisofts neuen gegen den bislang besten GameCube antreten: *Time***

**XIII**

**PRÄSENTATION** ★★★★★

Aufwendiges Menü. Sehr cooler Comic-Look im Cel-Shading-Stil mit vielen ins Gameplay toll integrierten Cutscenes und Flashbacks. Dialoge werden gesprochen und in Form von Comic-Sprechblasen zusätzlich dargestellt.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Tutorial:** Die Bedienung wird in den ersten Levels mit Texteinblendungen erklärt. Hier gibt es keine Probleme.

**Steuerung:** *XIII* setzt auf das Dual-Analog-Schema normaler Ego-Shooter, die Button-Belegung ist aber leider nicht frei konfigurierbar. Es gibt nur vier Voreinstellungen.

**Umfang:** Das Spiel bietet 14 Missionen, welche in 34 Abschnitte unterteilt sind.

**Missionsdesign:** Linear aufgebaute Missionen mit viel Action, aber auch zahlreichen Schleichabschnitten

**Schwierigkeitsgrad:** Teilweise sehr hart, nur durch Ausprobieren herauszufinden. Trotzdem immer herausfordernd und zu schaffen.

**Wiederspielwert:** Der Einspielermodus lockt nur begrenzt, da es wenige Boni gibt. Der Mehrspielermodus macht aber auch langfristig Spaß.

**Künstliche Intelligenz:** Sehr wechselhaft. Während einige Gegner geschickt Deckung hinter Kisten und Autos suchen, bekommen andere nicht mal mit, wenn der neben ihnen stehende Kollege abgeschossen wird.

**TECHNIK** ★★★★½

**60-Hz-Modus:** Nein

**Grafik:** Cooler Cel-Shading-Stil, einzigartiger Style. Meist flüssig mit 50 Bildern, manchmal aber auch einige Ruckler. Insbesondere der Mehrspielermodus mit Bots ruckelt gelegentlich.

**Sound:** Toller, dynamischer Soundtrack Musikrichtung: 70er-Jahre-Sound im Stil alter TV-Serien, verfeinert mit elektronischen Einflüssen. Präsentiert wird das Spiel in Dolby Pro Logic II.

**Ladezeiten:** Etwas lang, zwischen 15 und 20 Sekunden. Schade!

**MULTIPLAYER** ★★★★☆

**Splitscreen:** Ja, bis zu vier Spieler

**Mehrspieler-Maps:** 14

**Spielmodi:** 4

**Fazit:** Genialer Singleplayer-Shooter mit einem guten Mehrspielermodus

**GESAMTWERTUNG**

★★★★★

# Splitters 2

**Cel-Shading-Shooter Ego-Shooter für den *Splitters 2*.**

**TIMESPLITTERS 2**

| PRÄSENTATION | ★★★★★ |
|---|---|
| Schlichtes Menü. Klar abgetrennte Missionen, zwischen den Levels immer gerenderte Videosequenzen. Die Videos hätte man besser in das Spiel integrieren können, da sie so doch recht aufgesetzt auf die Levels wirken. | |

| GAMEPLAY | ★★★★½ |
|---|---|
| **Tutorial:** Da im Stil von bekannten Ego-Shootern wie *Perfect Dark*, werden sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden. | |
| **Steuerung:** Dual-Analog-Schema, aber mit frei konfigurierbarer Steuerung! Das ist ein Pluspunkt gegenüber anderen Shootern, da die Spieler die Kontrollen an die Bedürfnisse anpassen können. | |
| **Umfang:** *TimeSplitters 2* bietet neun große Missionen. Ganz ordentlich! | |
| **Missionsdesign:** Ebenfalls sehr linear, aber so gut wie keine Schleich-Missionen, sondern Nonstop-Action. | |
| **Schwierigkeitsgrad:** Der Einzelspielermodus ist für geübte Spieler relativ fix durchgespielt. Aber es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen. | |
| **Wiederspielwert:** Es gibt jede Menge Sachen freizuspielen, was lange motiviert. Absolut fantastisch ist aber der geniale Mehrspielermodus! | |
| **Künstliche Intelligenz:** Ganz ok, aber auch nicht überragend. Die Gegner verstecken sich auch hinter Wänden oder Fässern, bekommen aber auch nicht immer mit, wenn ein Kollege abgeschossen wird. Trotzdem ganz akzeptabel. | |

| TECHNIK | ★★★★½ |
|---|---|
| **60-Hz-Modus:** Nein | |
| **Grafik:** Etwas texturarm, dafür aber meist mit flüssigen 50 Bildern. Gelegentliche Ruckler. Der Mehrspielermodus geht bei vielen Bots teilweise arg in die Knie. Man kann aber mehr Bots als bei *XIII* einstellen. | |
| **Sound:** Viele elektronische Musikstücke, die dem jeweiligen Level angepasst wurden. Von futuristisch bis zu Jazz-Musik aus den 30er-Jahren. Leider nur normale Surround-Unterstützung. | |
| **Ladezeiten:** Okay, zwischen 10 und 15 Sekunden. Man kann es aushalten. | |

| MULTIPLAYER | ★★★★★ |
|---|---|
| **Splitscreen:** Ja, bis zu vier Spieler | |
| **Mehrspieler-Maps:** 16 | |
| **Spielmodi:** 16 | |

**Fazit:** Guter Einzelspieler-Shooter mit einem überragenden Mehrspielermodus!

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Fabian Sluga**
stirbt tausend Tode.

*XIII* kann die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen und die positiven Vorabeindrucke bestätigen. Euch erwartet der beste Ego-Shooter des Jahres. Die Suche nach der Wahrheit hat absoluten Kinofilmcharakter und ist hoch spannend. Ungeduldige Spieler sollten aber lieber ein anderes Spiel bevorzugen. *XIII* ist teilweise sehr schwer. Etwas weniger spannend fand ich den Mehrspielermodus, der mit nur vier Spielmodi daherkommt.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
findet's erfrischend.

Endlich mal ein sehr guter Ego-Shooter, der sich – vor allem wegen des innovativen Grafikstils – von der breiten Masse abhebt. Zudem kommt durch die gute Musikuntermalung und die außergewöhnlich gut platzierten Comic-Fenster eine richtig tolle Atmosphäre auf. Leider kann der Mehrspielermodus nicht ganz das Niveau der Solo-Variante halten.

**TEST**
**XIII**

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft |
| Speichern: | 6 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **www.ubisoft.de**

| Spieler | USK-Freigabe |
|---|---|
| **1-4** | **Ab 16 Jahren** |
| Termin | Preis |
| **27. November** | **Ca. € 60,-** |

- ⊕ Gute Grafik
- ⊕ Tolle Story
- ⊕ Einzigartige Atmosphäre
- ⊖ Teilweise sehr schwer

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 86% | 84% | 85% | **88%** |

„**Toller Shooter** mit einzigartigem Grafikstil! Auch der Multiplayer-Modus macht Laune!“


SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 Essen City
TEL.0201-777225

HELMUT-KAUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING (NEU)
SMART CENTER ESSEN
Ladenpreise können abweichen

NEUER SHOP: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LÖSUNGSBUCH dt.14,95

TRUECRIME L.A. PAL uncut & MEMORY 59 nur 59,95

MARIO KART D.D. dt. & MEMORY59 nur 59,95

S.W.- REBEL STRIKE dt. & MEMORY59 nur 59,95

TRUE.CRIME, M.KART, REBEL S. BIS 6.12.03BESTELLEN UND MEMORY59 GRATIS KASSIEREN

FIFA 2004 & MEMORY 59 nur 57,95

F-ZERO GX deutsch 54,95

THIRTEEN XIII dt. nur 57,95

GÜLTIG bis 6.12.03

S.CALIBUR 2 54,95 Lösungsbuch 14,95

WWE Wrestlem. XIX deutsch 47,95

Viewful Joe dt.57,95 Lösungsbuch dt.14,95

BILLY HATCHER deutsch 57,95

GLADIUS deutsch 57,95

MoH RISING SUN 57,95 November-Vorbestellen

HdR Rückkehr König dt. 57,95

BACK TO BAGDAD C.D.STORM 2 57,95

NeedSpeed Underground Nov/ Vorb./ 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS

| | |
|---|---|
| 1080 Avalanche dt (Nov) | 54,95 |
| Burnout 2 dt. | 57,95 |
| BuffyChaosBleedsPALuncut | 57,95 |
| DRAGON BALL Z Budokai | 49,95 |
| DEADtoRIGHTS PALuncut | 59,95 |
| FREEDOM FIGHTERS dt. | 54,95 |
| HITMAN 2 dt.(18) | 57,95 |
| HUNTER PALuncut(18) | 57,95 |
| JUDGE DREDD PAL | 59,95 |
| MERCEDES RACER dt. | 57,95 |
| MARIO PARTY 5 dt.Nov. | 54,95 |
| NHL 2004 dt. | 54,95 |
| P.N. 03 dt. | 54,95 |
| Skies of Arcadia Leg. dt. | 49,95 |
| SSX 3 dt. (Okt.) | 54,95 |
| TONY H. UNDERGR. dt. | 57,95 |
| TigerWoods 2004 dt. | 54,95 |
| XGRA dt. | 57,95 |

ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY dt. | 39,95 |
| FREELOADER | 19,95 |
| MEMORY 251 org. | 29,95 |
| MEMORY 1019 Bigben | 29,95 |
| Memory59&Hülle Thrustm. | 9,95 |

TIPS DES MONATS

| | |
|---|---|
| MORTAL KOMBAT 5(18) | 29,95 |
| BLOOD RAYNE PAL(18) | 64,95 |
| BUST-A-MOVE Allstars | 29,95 |
| RED FACTION2 PALuncut | 49,95 |
| RESIDENT EVIL (18) dt. | 29,95 |
| RESIDENT E. ZERO dt. | 29,95 |

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

| | |
|---|---|
| Action Replay GBA | 34,95 |
| Gameboy Player dt. | 59,95 |
| Advance Wars2 dt. | 39,95 |
| Final FantasyTac. | 39,95 |
| Kirby Nightmaredt. | 39,95 |
| Pokemon Saphir/Rub.je | 42,95 |
| Golden Sun 2 dt. | 39,95 |
| Mario Advance 4 dt. | 39,95 |

GC PREISHITS

| | |
|---|---|
| 007 NIGHTFIRE dt. | 29,95 |
| Ghost Recon PALuncut | 29,95 |
| Luigis Mansion dt. | 29,95 |
| Medal of Honor Front.dt. | 29,95 |
| MetroidPrime dt. | 29,95 |
| MarioParty4 dt. | 29,95 |
| NBA/NFL/NHL2K3 je | 29,95 |
| PIKMIN dt. | 19,95 |
| RAYMAN3 dt. | 29,95 |
| Smash Bros Mel. dt. | 29,95 |
| StarWars Rog.Leader dt. | 29,95 |
| StarFox Adv. dt.(Okt) | 29,95 |
| Super Mario S.dt.(Okt) | 29,95 |
| Time Splitters 2 dt. | 29,95 |
| TUROK Evol.PALuncut(18) | 19,95 |
| Wario World dt. | 49,95 |
| WWE WrestlemaniaX8 dt. | 19,95 |
| ZELDA + BONUS | 54,95 |

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

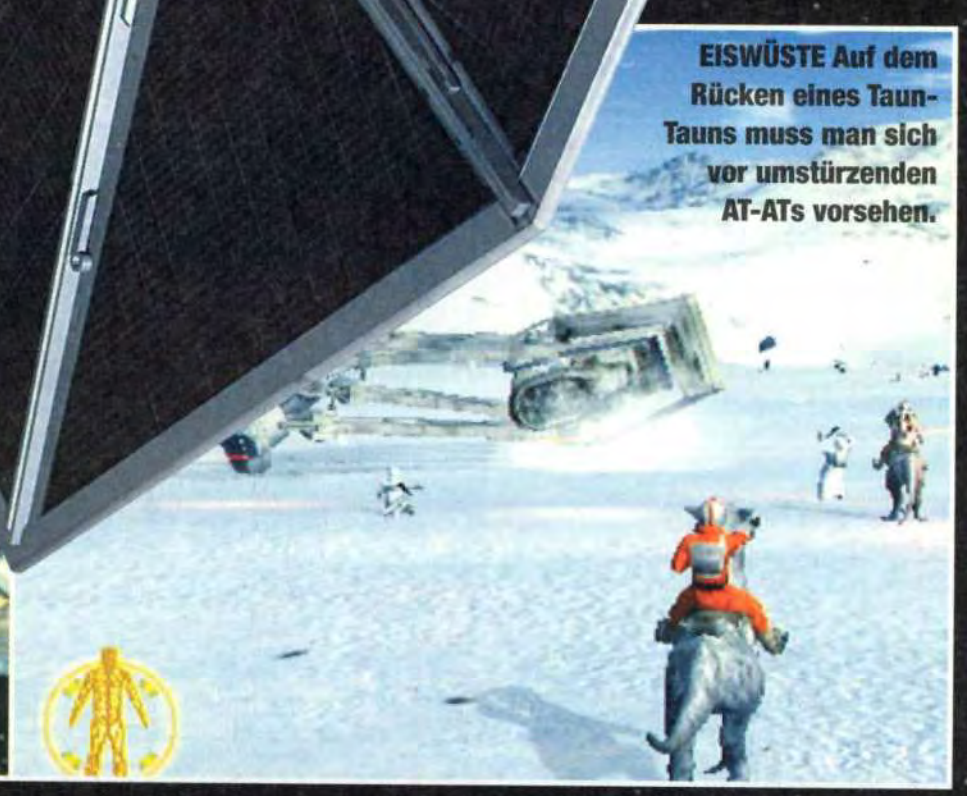
# Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

N-ZONE HIT

**Rebel Strike kommt!**
Star-Wars- und Action-Fans dürfen sich auf geniale Weltraumschlachten freuen.

**TRAUMHAFT** Vor so einer Kulisse gegen das Imperium zu kämpfen, macht megamäßig Laune.



**EISWÜSTE** Auf dem Rücken eines Taun-Tauns muss man sich vor umstürzenden AT-ATs vorsehen.

In der letzten Ausgabe konnten wir euch in einer Weltpremiere den ersten Test der US-Version von *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* präsentieren. Da der Release in Deutschland bereits kurze Zeit später stattfindet, stellen wir euch auch gleich die deutsche Version dieses technischen Meisterwerkes vor.

## MUND ZUMACHEN NICHT VERGESSEN

Bereits nach dem Starten des ersten Levels wird klar, warum die deutschstämmigen Jungs im sonnigen Kalifornien zu den Besten ihres Fachs gehören. Auf Yavin 4, der ersten Mission, muss man Unterstützungstransporter des Imperiums daran hindern, ihre Invasionstruppen am Boden mit Hilfsgütern zu beliefern. Dass dabei natürlich die Hölle los ist, versteht sich für ein *Rogue Squadron* wohl von selbst. Tie-Fighter jagen mit dem charakteristischen Kreischen durch die Luft und liefern sich mit rebellischen Lufteinheiten einen erbitterten Kampf. In diesem Chaos hat man kaum ein Auge für die vielen grafischen Highlights, die schon der erste Level zu bieten hat. Wer dennoch genau hinsieht, kann wunderschöne Wasserspiegelungen, tolle Waldlandschaften und geniale Licht- und Partikeleffekte entdecken. Nachdem man im X-Wing die ersten zwei Teile der Mission erledigt hat, wechselt das Geschehen auf den Boden und man ist zu Fuß unterwegs. Diese Teile sind in *Rebel Strike* das erste Mal überhaupt spielbar.

## AM BODEN GEHT'S WEITER

Dank der automatischen Zielerfassung kann man jeden Gegner leicht aufs Korn nehmen und in die ewigen Jagdgründe schicken. Hilfreich sind herumliegende Energietanks oder thermale Detonatoren, die bei Beschuss selbst große Feindansammlungen vernichten. Nach der ersten Mission teilt sich das Spiel in zwei Stränge auf: Der eine wird mit Luke Skywalker und der andere mit seinem Kumpel Wedge gespielt. Unterschiede ergeben sich dabei natürlich nicht nur aufgrund der steuerbaren Spielfigur, sondern auch durch die Missionen. Wedge zum Beispiel muss nahe Bakura seine gefangenen Rebellenkollegen retten, bevor die Transporter von der Gefängnisstation in den Hyper-Space übergehen. Hier ergeben sich des Öfteren wunderschöne Kampfsituationen im Weltall. Vor allem, wenn man die majestätische Raumstation im Hintergrund vor dem Planeten sieht und überall Tie-Fighter und Lasersalven herumzischen. Einfach genial. Danach führt ihn der Weg unter anderem nach Geonosis oder er muss auf den imperialen Raumhafen von Fondor einen Überraschungsangriff mit einem geklauten Tie-Hunter verüben. Luke hin-

**ZERSTÖRUNG PUR** Im Schlacht-Modus muss man einfach alles platt machen.

**PETRI HEIL** Im Wald von Endor ist die Jagd auf AT-STs erlaubt.

**BEEINDRUCKEND** Unter Bespin nimmt man es mit einer Staffel von Tie-Fightern auf.

**TUNNELBLICK** Das Licht am Ende ist euer Ziel.

INFO PAL-ANPASSUNG

# 60Hz-Rebellen

**Factor 5 hat sich bei der Europa-Version Mühe gegeben.**

Die europäische Version von *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* verfügt löblicherweise über einen 60Hz-Modus, der in derselben Geschwindigkeit läuft wie das US-Pendant. In der 50Hz-Variante stören zwar keine Balken, dafür läuft das Geschehen auf dem Bildschirm jedoch etwas langsamer. Außerdem konnten nicht die Original-Synchronsprecher der virtuellen Akteure für die deutschsprachige Synchronisation gewonnen werden. Das hätte das *Star Wars*-Feeling perfekt gemacht.

**AUSFLUG INS GRÜNE Auf Dantooine muss Luke diesen Gefangenentransporter stoppen und einen Überläufer retten.**

**ABGEFAHREN Im Laufe des Spiels übernimmt man sogar die Kontrolle eines AT-ATs. Har Har.**

gegen erlebt actiongeladene Gefechte auf Ralltiir, wo er eine Gruppe Wissenschaftler finden und retten muss. Sogar ein Besuch beim Jedi-Meister Yoda auf Dagobah steht auf dem Programm. Mit dem kooperativen Zweispieler-Modus hat Factor 5 aber mit Sicherheit ein kleines Kunststück vollbracht. Das komplette *Rogue Leader* kann mit einem Kumpel durchgespielt werden, wobei der Schwierigkeitsgrad und das Gegneraufkommen in fairer Art und Weise angepasst wurden. Die vier unterschiedlichen VS.-Modi – Luftkampf, Erobern und Verteidigen, Schlacht und Spezial – sind wieder mit dabei.

TECHNISCH BRILLANT

Obwohl das eigentliche Spielprinzip – alles umnieten, was sich bewegt – identisch geblieben ist, bietet der Titel im fortschreitenden Verlauf genügend Abwechslung. Das bekannte Medaillensystem und viele freispielbare Goodies wie das *Star Wars*-Arcade-Original aus dem Jahre 1983 sowie einige Bonusmissionen wie die Jagd nach Boba Fett auf Bespin tun ihr Übriges, um die Langzeitmotivation aufrechtzuerhalten. Grafisch zählt *Rebel Strike* mit Sicherheit zum absolut Besten, was auf dem GameCube zu sehen ist und zu sehen sein wird. Es ist wirklich unwahrscheinlich, dass noch mehr Grafikleistung aus dem kleinen Würfel herauszukitzeln ist. Chris Hülsbeck hat mit seiner genialen Hintergrundmusik ebenfalls einen großen Anteil daran, dass der Titel *Star Wars*-Feeling allererster Güte verbreitet. Jeder *Star Wars*- und Actionfan kommt an diesem Titel einfach nicht vorbei. Ein Pflichtkauf.

UDO CRNJAK

## DETAIL-CHECK STAR WARS ROGUE SQUADRON III

# Grafik-Überhammer!

**Wir zeigen euch, was sich im Vergleich zu *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* getan hat und vergleichen beide Titel in den wichtigsten Punkten.**

### ROUGE SQUADRON III

**FEATURES** ★★★★★

**Missionen:** Im Singleplayer-Modus muss der Spieler insgesamt 20 Levels bestehen – davon ein Trainingslevel und acht Bonuslevels. Im Kooperations-Modus ist das komplette *Rogue Leader* mit allen 17 Levels vorhanden. Der VS.-Modus bietet in vier Spielarten insgesamt 23 Levels.

**Charaktere:** Wedge, Han Solo und Luke Skywalker können gesteuert werden. In den Bonusmissionen wartet außerdem eine Überraschung auf euch.

**Vehikel:** Knapp 20 Fahrzeuge können gesteuert werden. Darunter ein AT-ST, der X-Wing, der Rasende Falke, Slave 1 oder ein TaunTaun.

**Steuerung:** Die Raumschiffe lassen sich unverändert gut steuern. Das Dirigieren der Figuren in den Bodenmissionen ist ebenfalls sehr gut gelungen. Hilfreich hierbei ist die automatische Zielerfassung.

**Mehrspieler-Modus:** Endlich ist ein Zweispieler-Modus dabei. Vier VS.-Modi und das komplette *Rogue Leader* im Coop-Modus lassen keine Wünsche offen. Vorbildlich.

**Langzeitmotivation:** Das Medaillen-System wurde aus dem Vorgänger übernommen, wodurch ein sehr hoher Wiederspielwert des Titels garantiert ist.

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** Einfach unglaublich, was die Jungs von Factor 5 noch alles aus dem GC rausgeholt haben. Bump Mapping, detaillierte Raumschiffe, riesige Levels und Effekte am laufenden Band machen das Spiel erneut zur absoluten Grafik-Referenz.

**Sound:** Original-Musikstücke und die guten Synchronsprecher lassen authentisches *Star Wars*-Feeling aufkommen. Dolby Pro Logic II wird unterstützt.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

### ROGUE SQUADRON II

**FEATURES** ★★★★½

**Missionen:** Der Vorgänger bietet leider nur einen Einspieler-Modus mit insgesamt 17 Levels – darunter einen Trainingslevel und fünf Bonusmissionen. Durch den kooperativen Zweispieler-Modus von *Rebel Strike* ist *Rogue Leader*, was die Levelanzahl angeht, deutlich unterlegen.

**Charaktere:** Luke Skywalker, Wedge und Han Solo geben sich die Ehre und treten dem Imperium genau dahin, wo es so richtig wehtut.

**Vehikel:** Mit über zehn Raumschiffen wie dem A-Wing, dem Snowspeeder, dem Tie-Fighter ähnlich bestückt wie *Rebel Strike*. Nur zahlenmäßig unterlegen.

**Steuerung:** Die Bedienung der Raumschiffe wurde sehr gut umgesetzt und konnte sehr schnell erlernt werden. Bei wilden Flugmanövern hat sich das Schiff automatisch am Horizont ausgerichtet.

**Mehrspieler-Modus:** Hierauf haben die Entwickler leider verzichtet. Viele Spieler sahen das als das größte Manko – sonst gab es ja fast keine.

**Langzeitmotivation:** Das Medaillen-System sorgte dafür, dass man wochenlang beschäftigt war, bis man alle versteckten Raumschiffe und Missionen ergattert hat.

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** Vor über einem Jahr – und auch heute noch – bot das Spiel umwerfende Polygon-Action. Tolle Lichteffekte, Unmassen an bewegten Objekten und überaus detaillierte Raumschiffe waren einfach traumhaft anzuschauen.

**Sound:** *Star Wars*-typische Musikstücke zusammen mit authentischen Soundeffekten ließen eine tolle Atmosphäre aufkommen. Dolby Pro Logic II wird unterstützt.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

**MEIN FAZIT SUPER**

**Udo Crnjak**
will einen B-Wing für zu Hause.

Ich kann mich einfach nur abermals wiederholen. Dieses Spiel ist einfach eine Augenweide. Egal, ob man alleine die neuen *Rebel Strike*-Missionen spielt oder sich mit einem Kumpel zu zweit in den VS.-Modi oder im kooperativen *Rogue Leader* vergnügt, das Spiel sieht einfach nur geil aus. Spielerisch hat sich nichts getan, es wird nach wie vor geballert, was der Controller hergibt. Die neuen Bodenmissionen machen zudem genauso viel Spaß wie die Flugeinlagen. Holt es euch, ihr werdet es nicht bereuen!

**TEST**
**REBEL STRIKE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Activision |
| Entwickler: | Factor 5 |
| Speichern: | 5+ Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 16:9, 60 Hz |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **www.lucasarts.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2** | USK-Freigabe **Ab 12 Jahren** |
| Termin **6. November** | Preis **Ca. € 55,-** |

- ⊕ **Geniale Grafik**
- ⊕ **Filmszenen aus *Episode V***
- ⊕ **Kooperations-Modus**
- ⊖ **Altbackenes Spielprinzip**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 93% | 90% | 90% | **91%** |

„Dank der technischen Brillanz und der Zweispieler-Modi **für jeden Action-Fan ein Muss**“

# Musikalisches Mastermind

## Der Music Director von Factor 5 plaudert etwas **aus dem Nähkästchen.**

Im Rahmen unserer *Rebel Strike*-Berichterstattung konnten wir Chris Hülsbeck, Music Director bei Factor 5, einige Fragen über die Arbeit eines Musikkomponisten für Videospiele stellen. Lest im Folgenden, was er so zu sagen hatte.

N-ZONE: Zu Ihren Lieblingsspielen zählen *Luigi's Mansion* und *Mario 64*. Was genau hat Ihnen an diesen Titeln gefallen?

Chris Hülsbeck: Ich denke, dass die Musikuntermalung ganz gut zu diesen Spielen passt. Was mir besonders gut gefallen hat, ist die Interaktivität bei *Luigi's Mansion* – die ist echt gut geworden. Es ist wirklich cool zu hören, wie Luigi munter, passend zu der Hintergrundmusik, herumpfeift und die Melodie nachsummt, und wie es sich verändert, je nachdem, wie stark er sich fürchtet.

N-ZONE: Sind Sie mit den Soundleistungen des Nintendo GameCube zufrieden oder wünschen Sie sich manchmal etwas mehr Möglichkeiten?

Chris Hülsbeck: Die soundtechnischen Fähigkeiten des Nintendo GameCube sind um vieles fortgeschrittener als alles andere, was wir zuvor hatten. Jedenfalls glaube ich, dass die Konsolen der kommenden Generation noch viel bessere technische Fähigkeiten, mehr Speicher und Anschlussmöglichkeiten, wie zum Beispiel einen digitalen Ausgang für Mehrkanal-Surround-Sound, haben werden.

N-ZONE: Sie haben einmal gesagt, es würde Sie sehr reizen, mit einem großen Orchester zu spielen. Haben Sie vor, irgendwann das Videospiel-Geschäft hinter sich zu lassen, um damit den Rest Ihres Lebens zu verbringen?

Chris Hülsbeck: Dazu besteht im Moment kein Anlass. Es ist deshalb nicht nötig, da zurzeit der Trend in der Videospielindustrie ohnehin in Richtung von Live-Orchester-Musik geht.

N-ZONE: 2001 haben Sie Ihre letzte CD veröffentlicht. Können wir bald mit einer Neuerscheinung rechnen?

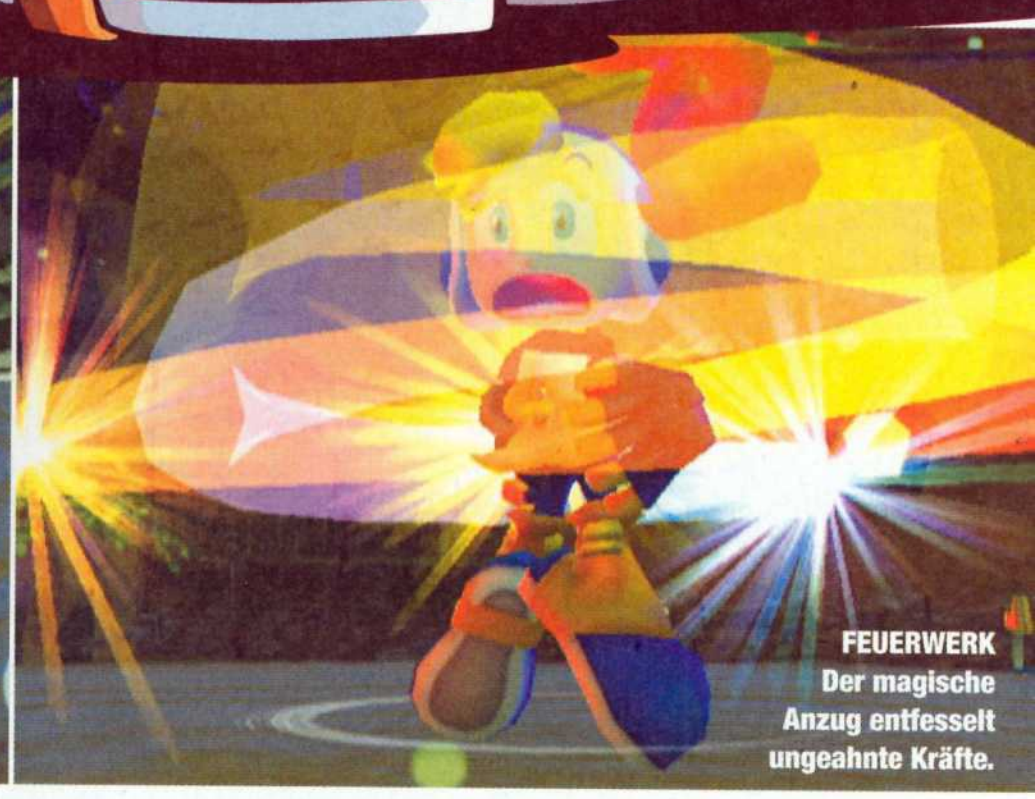
Chris Hülsbeck: Ich habe in der Tat bereits Pläne für eine neue CD, nur dieses Mal möchte ich etwas ganz Besonderes machen. Aber was diese Dinge angeht, bin ich nicht in Eile und habe auch noch kein bestimmtes Datum für das Projekt festgelegt. Ich sammle bereits seit Jahren einzigartige Kompositionen und wenn ich glaube, dass die Zeit dafür reif ist, werde ich dieses neue Album auch machen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview.

# Billy Hatcher and the Giant Egg

Jo is' denn heut' scho' **Ostern?** Jede Menge Eier – und das vor Weihnachten.

**GLEISSENDES LICHT**
Die Montur findet ihr in diesem grell leuchtenden Ei.



**FEUERWERK**
Der magische Anzug entfesselt ungeahnte Kräfte.

EI DER DAUS In jedem Level findet sich ein goldener Vertreter.

KIKERIKI Mit einem Hahnenschrei leistet Billy Geburtshilfe.

Superhelden haben es nicht leicht! Es genügt nicht, für Rettungsaktionen allzeit bereit zu sein. Allzu schnell geraten sie, samt ihrer ruhmreichen Taten, in Vergessenheit. Jeder Möchtegern-Hero, der sich heutzutage noch einen Namen machen möchte, braucht vor allem eines: ein möglichst markantes Aussehen! Der renommierte Spiele-Entwickler und Sonic-Erfinder Yuji Naka schuf nun mit Billy Hatcher eine neue coole Spielfigur. Der kleine Knirps lebt in einer scheinbar idyllischen Welt. Aber der dort regierende König – ein wirklich fieser Typ – sperrte aus purer Bosheit etliche Tiere des Reiches in goldene Eier. Darunter auch Vögel, die mit ihrem Gezwitscher sonst den Tag herbeiträllerten. Seitdem ist Billys Welt in nächtliche Finsternis getaucht. Ihr macht euch mit Billy also auf den Weg, um die güldenen Eier zu finden und die eingesperrten Tiere zu befreien. In jedem Level liegen überall verstreut noch etliche solcher kunterbunten Dinger herum. Sie erweisen sich aber erst als nützlich, sobald Billy sich in seinen magischen Hühneranzug schmeißt. Diese Klamotte findet ihr anfangs in einem grell leuchtenden Ei. Darin verbirgt sich ein Hühnerkamm, der sich wie von Zauberhand automatisch über Billy stülpt. Etwas lächerlich aussehend, aber voller Tatendrang geht's dann ran an die Eier. Positioniert ihr Billy hinter einem Ei und steuert vorwärts, kullert es mit ihm mit. Damit lassen sich Gegner nicht nur abwehren, sondern auch prima platt machen. Unentwegte „Fütterungsrituale", mittels herumliegender früchteförmiger Power-ups, lässt es zudem wachsen, bis ein Blinken die Schlüpfbereitschaft signalisiert. Ein Druck aufs Knöpfchen und Billy stößt einen

INFO DIE ENTWICKLER

## Das Sonic-Team

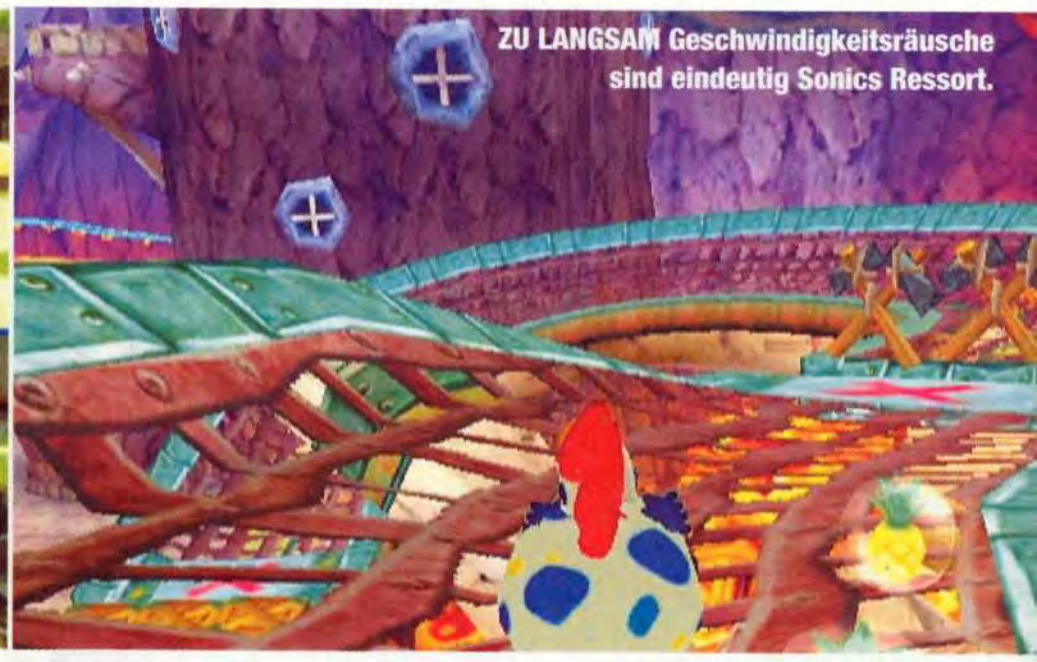
**Diesen Jungs verdanken wir ein einmaliges Erlebnis. Nachdem einer ihrer Geistesblitze Form annahm, kam dadurch eine Lawine ins Rollen, die bis heute nicht zu stoppen war.**

Entwickler für Videospiele gibt es viele. Hält man nach wirklich fähigen Köpfen Ausschau, lichten sich die Reihen rasch. Nur wenige können sich über Jahre hinweg am Markt behaupten. Zweifelsohne zählt auch Segas hauseigenes Entwicklerteam zu diesen Perlen. Diesen Jungs hat die Videospielbranche das Ansetzen völlig neuer Maßstäbe zu verdanken. 1991 erstmals aufgetaucht, verwandelte sich ein blaues Phänomen in eine rasend schnell um sich greifende Epidemie. Die Rede ist natürlich von Sonic the Hedgehog. Seinen Konsoleneinstieg feierte er auf dem Mega Drive und wechselte danach durch einen Umzug auf den Dreamcast in die 128-Bit-Generation. Aber selbst das klägliche Scheitern dieser Hardware konnte ihn nicht stoppen. Richtige Helden sterben eben nie!

COINS SAMMELN Neben goldenen Eiern dürft ihr auch diese Symbole sammeln.

STOLZER KNIRPS Billy freut sich über jeden Zuwachs.

MULTIPLAYER Gegenseitiges Plattrollen macht Laune.


ZU LANGSAM Geschwindigkeitsräusche sind eindeutig Sonics Ressort.

krächzenden Hahnenschrei aus. Das lässt die Eierschale zerbersten und gibt den Blick auf ein kleines, goldiges Pokémon-ähnliches Fabelwesen frei. Im Verlauf des Spiels trefft ihr auf insgesamt fünf dieser Tierchen. Einmal ausgeschlüpft und ins Schlepptau genommen, macht ihr euch beispielsweise das Feuer eines kleinen Drachen zunutze oder ihr schleudert einen Pinguin als lebende Wasserbombe auf Brandherde.

### NICHT GERADE KNIFFLIG

Die zu lösenden Rätsel sind dabei allesamt nicht allzu schwierig, sorgen aber für Abwechslung. Etliche Rutschpartien auf randlosen, oft kurvigen Bahnen und die Möglichkeit, Billy samt Ei mit magischen Ringen durch die Lüfte zu katapultieren, schützen zusätzlich gegen aufkommende Langeweile. Diese Einlagen erinnern eigentlich frappierend an Billys blauen Kollegen, aber in Sachen Speed kann Eiermann Billy sicherlich nicht mithalten. Für eine Portion Multiplayer-Gaudi sorgen außerdem drei verschiedene Spielarten, in denen ihr beispielsweise mit bis zu drei Freunden um die Wette brütet oder euch gegenseitig mit euren Eiern platt rollt. Dank 60 Bildern pro Sekunde laufen sämtliche Spielmodi flüssig und auch grafisch gibt es nur wenig zu gacker... äh, zu meckern. Außer, dass man ab und an über ein Wegflutschen des Eies flucht, kann höchstens der Sound bemängelt werden. Die kindische Melodie geht einem nämlich schnell auf die Nerven.

KERSTIN SPRINGER

**DETAIL-CHECK** | **BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG**

## Gelungenes Spiel oder eher faules Ei?

**Wie schneidet wohl Eiermann Billy gegen ein Jump & Run alter Schule ab? Die irre Beutelratte Crash Bandicoot will's wissen und stellt sich dem Vergleich.**

### BILLY HATCHER

**FEATURES** ★★★☆☆

**Umfang:** 56 Levels

**Ausrichtung:** Pastellfarbenes, knuffiges Abenteuer. Nicht nur Pokémon-Fans werden die Tierchen gefallen. Erinnert passagenweise stark an Sonics Auftritte.

**Waffen:** Neben unzähligen herumliegenden Eiern noch fünf weitere Tierchen, deren Fähigkeiten auch als Waffe benutzt werden können.

**Steuerung:** Sehr intuitive Steuerung, reagiert sehr schnell und präzise. Um viele Gegner gleichzeitig platt zu rollen, werdet ihr euren Analogstick regelrecht missbrauchen müssen.

**Kameraführung:** Etwas zickig und leider nur begrenzt justierbar

**Mehrspieler-Modus:** Ja. Drei Varianten für bis zu vier Spieler via Splitscreen.

**Langzeitmotivation:** Rettung der Tiere, Sammeln von Coins usw. beschäftigt euch sicherlich eine Weile. Einmal durchgezockt, verstaubt es aber wahrscheinlich im Regal.

**Schwierigkeitsgrad:** Relativ einfach. Aufgrund der angesprochenen jungen Zielgruppe ist das aber okay.

**Zielgruppe:** Richtet sich vornehmlich an jüngere Spieler. Für ältere vielleicht ebenfalls interessant, aber probeweise Rumeiern wäre vorher empfehlenswert.

**USK-Freigabe:** Ohne Beschränkung

**TECHNIK** ★★★½☆

**Grafik:** Ordentlich. Nette Wassereffekte, schöne Animationen, flüssiger Bildaufbau, abwechslungsreich gestaltete Levels.

**Sound:** Nervig. Unglaublich, wie man Spielern so etwas zumuten kann. Dolby Surround, aber wer braucht das schon?

**Präsentation:** Zufriedenstellend. Ab und an mangelt es dem Gameplay etwas an Dynamik. Vor allem die Rutschpassagen hätten actionreicher sein können.

**GESAMTWERTUNG** ★★★½☆

### CRASH BANDICOOT

**FEATURES** ★★★½☆

**Umfang:** 25 Levels + 5 Bonuslevels

**Ausrichtung:** Kunterbuntes, abgedrehtes Abenteuer. Sammelsüchtige werden mehr als befriedigt. Genau wie *Billy Hatcher*, liebevolle Veräppelung von Superhelden.

**Waffen:** Ein richtiger Held braucht doch keine Waffen! Könnte höchstens seine TNT-Kisten (unter höchster Lebensgefahr) einsetzen.

**Steuerung:** Gelungene, schnell reagierende Steuerung. Selbst knifflige Sprungpassagen können dank ihr gemeistert werden. Mit Rumble-Unterstützung ein zu stark vibrierendes Abenteuer.

**Kameraführung:** Fest justiert, das erschwert einige Passagen zusätzlich.

**Mehrspieler-Modus:** Nein. Einspieler-Modus hält dafür sehr lang bei der Stange.

**Langzeitmotivation:** Unterschiedliche Abspänne möglich. Unwahrscheinlich, dass man sämtliche gesuchten Gegenstände gleich beim ersten Durchspielen schnappt.

**Schwierigkeitsgrad:** Knifflig. Jede Unachtsamkeit wird bestraft. Selbst Jump&-Run-Hasen werden richtig gefordert.

**Zielgruppe:** Nicht zuletzt aufgrund des Schwierigkeitsgrades für Alt und Jung gleichermaßen geeignet. Wer Jump & Runs mag, wird es lieben.

**USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

**TECHNIK** ★★★½☆

**Grafik:** Schön animiert und sehr abwechslungsreich gestaltet, aber gerät leider sehr häufig ins Ruckeln

**Sound:** Hintergrundmusik wird durch erstklassige Soundeffekte bereichert, aber leider nur in Stereo.

**Präsentation:** Gelungen. Der Sound und das flotte Gameplay passen wunderbar zur durchgeknallten Beutelratte, bei Kämpfen geht's ganz schön ab.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

**MEIN FAZIT** | **GUT**

**Kerstin Springer** bevorzugt ihr Frühstücksei.

Echt drollig, der Knirps. Aber mein Alter lässt mich mit Sicherheit mehr als nur knapp an der Zielgruppe vorbeirauschen. Trotzdem fand ich's recht ulkig, mit meinem übergestülpten Hahnenkamm durch schöne, farbenfrohe Levels zu streifen. Einige Male fluchte ich dennoch mächtig, als sich mein Ei mal wieder selbstständig machte.

**TEST**
**BILLY HATCHER**

| | |
|---|---|
| Genre: | Jump & Run |
| Hersteller: | Atari |
| Entwickler: | Sega |
| Speichern: | 2 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3, 60 Hz |
| Audio: | Dolby Surround |

Internet: **www.atari.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |
| Termin **6. November** | Preis **Ca. € 60,-** |

- ⊕ **Innovatives Eierkullern**
- ⊕ **Spaßiger Multiplayer-Modus**
- ⊖ **Kamera begrenzt justierbar**
- ⊖ **Kaum Dribblings möglich**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 55% | 74% | **78%** |

„Alles rund ums Ei. Lustiges Jump & Run, einige Passagen sind Sonic aber **zu ähnlich**."

# Der Herr der Ringe
# Die Rückkehr des Königs

## Noch vor Start des Kinoblockbusters veröffentlicht EA das Spiel zum Film.

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Grandiose Schauspieler, geniale Effekte und eine noch nie da gewesene Umsetzung einer Fantasy-Welt – das verspricht Peter Jacksons Kino-Umsetzung von Tolkiens *Der Herr der Ringe*. Angesichts der optischen und akustischen Pracht, die uns der Regisseur mit seinen Filmen beschert, ist es schwer, ein angemessenes Videospiel abzuliefern. Doch Electronic Arts hat bereits bei *Die zwei Türme* gezeigt, wie eine Versoftung eines Kinoformates auszusehen hat. Optisch ansprechend, gut spielbar und mit zahlreichen Filmszenen garniert. Für *Die Rückkehr des Königs* legten sich die Entwickler noch mal besonders ins Zeug. Größer, besser, spektakulärer lautete das Motto. Durftet ihr im Vorgänger gerade mal drei Charaktere steuern – Aragorn, Gimli und Legolas – so übernehmt ihr nun auch die Kontrolle über das Hobbit-Pärchen Frodo und Sam sowie Zauberer Gandalf. Allerdings stehen euch nicht alle Charak-

**WO BIN ICH? Im Zweispieler-Modus wird es manchmal unübersichtlich.**

**VORSICHT Sam und Frodo lassen sich von Gollum führen.**

tere von Anfang an zur Verfügung, erst nach dem Durchspielen dürft ihr auf die weiteren Helden zurückgreifen und beliebig in die Levels wieder einsteigen.

## JEDE MENGE ACTION

Die Schauplätze des Spiels halten sich eng an den Film. So steuert ihr zu Beginn des Spiels Gandalf durch Helms Klamm und versucht, die Festung gegen die eindringenden Orks und Uruk-Hais zu verteidigen. Anschließend helft ihr den Ents, Sarumans Turm einzunehmen. Oder ihr begleitet im zweiten Handlungsstrang Frodo und Sam auf ihrer Reise nach Mordor. Häufig stehen euch bis zu drei Levels zur Auswahl, die ihr spielen könnt. Die Entwickler haben sich bemüht, das Spiel so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. So müssen die beiden Hobbits sich beispielsweise häufig den Zauberumhang der Elfen zunutze machen und sich schleichend vorwärts bewegen. Außerdem könnt ihr an bestimmten Stellen Speere aus dem Boden ziehen oder Katapulte aktivieren, um die Gegner zu besiegen. Dies täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass es sich bei *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* um ein waschechtes Hack&-Slay-Spiel handelt. Mittels Schwert und Axt vertrimmen Aragorn und Gimli die heranströmenden Gegner-Scharen, Legolas bevorzugt mit Pfeil und Bogen den Fernkampf und Gandalf zaubert, was der Stab hergibt. Frodo und Sam greifen gerne auf das Elben-Schwert Stich zurück, welches durch Glühen zuverlässig vor Orks warnt. Besonders witzig ist, dass ihr auch Kronleuchter oder Ähnliches auf eure Gegner fallen lassen dürft. Nach Abschluss eines Levels tauscht ihr gesammelte Erfahrungspunkte gegen neue Moves oder eine bessere Ausrüstung. Besonders gut ist, dass die Entwickler an den Schwächen des ersten Teils gearbeitet haben. So ist das Gameplay durch die neuen Charaktere sowie die Interaktivität mit der Umgebung und die Schleichmissionen deutlich abwechslungsreicher als noch bei *Die zwei Türme*. Sehr positiv ist uns zudem der gestiegene Umfang aufgefallen. Neben den neuen Charakteren sind die Levels wesentlich größer als noch beim Vorgänger. Auch grafisch haben die Entwickler eine mächtige Schippe nachgelegt. Gab es bei *Die zwei Türme* noch einige schwammige Texturen, könnt ihr nun sogar Gandalfs Falten erkennen. Hinzu kommt, dass in den Levels deutlich mehr abgeht als beim Vorgänger. Ihr habt es ständig mit Horden von Orks zu tun. Bei Helms Klamm werdet ihr regelmäßig umzingelt, ihr könnt beobachten, wie die Leitern an die Mauer gestellt werden, wie überall Feuerbälle einschlagen und immer neue Truppen nachrücken.

## WIE IM FILM

Akustisch werdet ihr wieder mit dem typischen *Herr der Ringe*-Soundtrack verwöhnt, der immer noch wie die Faust aufs Auge passt und euch herrlich mitfiebern lässt. Die Soundeffekte sind erneut hervorragend und donnern in Dolby Pro Logic II aus den Boxen. Genau wie beim Vor-

INFO DIE FILMSEQUENZEN

# Qualitativ hochwertig

**Die Filmsequenzen von *Die Rückkehr des Königs* präsentieren sich in selten da gewesener Pracht.**

**STÜRMISCH Gandalf, kurz bevor er zur Rettung von Helms Klamm eilt.**

Es ist erstaunlich, in welcher Qualität die Entwickler die Videosequenzen auf die Game Disc brennen konnten. Fast auf DVD-Niveau, sehr farbenprächtig und erstaunlich scharf mit kleineren Rucklern und Artefakten. Beim ersten Vergleich mit der PS2-Version waren die Videos der GameCube-Fassung sogar denen der PS2 ganz leicht überlegen. Und das trotz des kleineren Datenträgers. Hat EA auf der PS2 etwa mit der Komprimierung ein bisschen geschlampt? Wie dem auch sei, freut euch auf hervorragende Videoszenen. Ausschnitte aus dem dritten Kinofilm dürfen wir euch übrigens nicht zeigen, da dieser erst nach der Veröffentlichung des Spiels am 17. Dezember 2003 anläuft.

**KLASSE Die Videos sind von erstaunlicher Qualität.**

**INTERAKTIV Gandalf nutzt die explodierenden Fässer.**

**NON-STOP Ständig geht irgendwas kaputt.**

**DISTANZIERT Mit L und A aktiviert ihr einen Fernangriff.**

gänger bekommt ihr zudem immer wieder Original-Filmausschnitte aus dem Kinofilm zu Gesicht, die fließend in die Spielgrafik überblenden. *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* macht schon beim Zuschauen Spaß. Umso schöner ist, dass die Entwickler einen kooperativen Zweispieler-Modus in das Spiel integriert haben. Ein weiterer Kumpel muss also nicht tatenlos auf dem Sofa zuschauen, sondern kann aktiv in das Bildschirmgeschehen eingreifen. In bester *Gauntlet*- oder *Baldur's Gate: Dark Alliance*-Manier schlagt ihr euch so gemeinsam auf einem Schirm durch die Ork-Horden. Was könnte mehr Spaß machen? Auch an die Langzeitmotivation haben die Entwickler gedacht. So könnt ihr weitere Filmsequenzen, Interviews, Sketche und Charaktere freischalten. Einige Mängel sollen nicht verschwiegen werden. So sind die vorgegebenen Kamerawinkel öfters unglücklich gewählt. Dieses Manko gab es beim Vorgänger so nicht. In einigen Spielsituationen werdet ihr mit Fernwaffen außerhalb des sichtbaren Bereichs angegriffen. Von den Gegnern keine Spur. Hinzu kommt ein teilweise heftiger Schwierigkeitsgrad. Selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade werden sich Gelegenheitszocker überfordert fühlen. Außerdem leidet bei der permanenten Bildschirm-Action gelegentlich die Übersichtlichkeit und man sieht seinen Charakter nicht mehr . Nichtsdestotrotz zählt *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* zu den besten jemals entwickelten Filmumsetzungen.

FABIAN SLUGA

## DETAIL-CHECK DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

# Es lebe der König!

**Wie gut ist *Die Rückkehr des Königs* wirklich? Erfahrt in unserem Detail-Check, welches das beste *Herr der Ringe*-Spiel ist.**

### DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

**FEATURES** ★★★★★

**Präsentation:** Pompös, jede Menge Videoszenen aus den Filmen blenden fließend in das Spielgeschehen über.
**Videoqualität:** Fantastisch. Fast auf einem Niveau mit *Rebel Strike*. Fast keine Artefakte, aber kleine Ruckler.
**Charaktere:** Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam, Frodo + 3 versteckte.
**Umfang:** 15 Levels, allerdings deutlich größer und abwechslungsreicher als beim Vorgänger
**Geheimnisse:** Jede Menge Filmszenen, Sketche, Interviews zum Freispielen sowie 3 geheime Charaktere
**Kooperativer Zweispieler-Modus:** Ja
**GBA-Verlinkung:** Mit dem GBA-Spiel erhaltet ihr weitere Geheimnisse.

**TECHNIK** ★★★★½

**Grafik:** Sensationell! Non-Stop-Action, geniale Partikeleffekte, gute Texturen, tolle Lichtspiele, wabernder Nebel – meist flüssig bei 30 Bildern pro Sekunde. Leider manchmal auch darunter.
**Sound:** Dolby Pro Logic II, THX-zertifiziert, Original-Synchronsprecher, Soundtrack aus dem Film, muss man mehr sagen?
**Ladezeiten:** Um die 10 Sekunden vor jedem Level

**Fazit:** Geniale Filmumsetzung mit tollem Mehrspieler-Modus

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

### DIE ZWEI TÜRME

**FEATURES** ★★★★½

**Präsentation:** Ebenfalls zahlreiche Videos und fließende Übergänge. Die Inszenierung ist beim Nachfolger aber besser.
**Videoqualität:** Nicht immer optimal. Teilweise sichtbare Artefakte und ab und zu Ruckler. Trotzdem gut.
**Charaktere:** Aragorn, Legolas, Gimli. Es gibt einen versteckten Charakter.
**Umfang:** 16 Levels, die aber alle nicht so groß und interaktiv sind wie beim Nachfolger. Trotzdem ordentlich.
**Geheimnisse:** Ein weiterer Charakter, aber zahlreiche Filmszenen sowie ein Making-of und weitere Gimmicks
**Kooperativer Zweispieler-Modus:** Nein!
**GBA-Verlinkung:** Bei *Die zwei Türme* gab es noch keine GBA-Verlinkung.

**TECHNIK** ★★★★½

**Grafik:** Nette Übergänge zwischen Videos und Spielgrafik, Texturen teilweise aber schwach, deutlich weniger Action als bei *Die Rückkehr des Königs*. Trotzdem gerät die Grafik manchmal ins Ruckeln.
**Sound:** Dolby Surround, Original-Soundtrack aus dem Film, gut – aber der Nachfolger ist besser.
**Ladezeiten:** Um die 15 Sekunden vor jedem Level

**Fazit:** Vor einem Jahr überraschend gut, heute vom Nachfolger überflügelt

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Fabian Sluga**
vernichtet den Ring!

Mir hat bereits der Vorgänger gut gefallen. Doch was Electronic Arts mit *Die Rückkehr des Königs* auf die Fernsehschirme zaubert, ist einfach nur fantastisch. Die Grafik ist eine wahre Freude und es gibt jede Menge zu bestaunen. Gemeinsam mit dem tollen Soundtrack entsteht ein audiovisueller Hochgenuss. Besonders der geniale kooperative Zweispieler-Modus rockt! Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad recht happig und die Checkpoints unglücklich gewählt. Auch die Kamera macht Probleme.

**TEST**
**DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | EA Redwood Shores |
| Speichern: | 3 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3, 16:9 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **Lotr.ea.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2** | USK-Freigabe **Ab 16 Jahren** |
| Termin **14. November** | Preis **Ca. € 55,-** |

- ⊕ Tolle Grafik
- ⊕ Original-Soundtrack
- ⊕ Kooperativer Zweispieler-Modus
- ⊖ Teilweise unübersichtlich

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 87% | 87% | **86%** | 83% |

„Wer den Vorgänger mochte, wird dieses Spiel lieben! **Toll gelungene Filmumsetzung!**"

**NEUE FÄHIGKEITEN** Am Ende der Levels verteilt ihr eure Erfahrungspunkte.

**WEG MIT EUCH** Gandalf vertreibt die Orks aus dem Fangorn-Wald.

**BEI NACHT Gelungene Licht-und-Schatten-Effekte verbessern das Geschwindigkeitsgefühl erheblich.**

**SCHADE Leider gibt es kein Schadensmodell.**

Das Electronic-Arts-Entwicklerteam EA Blackbox überrascht euch diesmal mit einer etwas anderen Fortsetzung. Exoten wie Porsche, Ferrari oder Lamborghini bleiben in der Garage stehen und weichen Autos, die sich Normalsterbliche auch ohne einen beachtlichen Lottogewinn leisten können. Es erwarten euch diesmal 20 lizenzierte Wagen der Marken Dodge, Ford, Honda, Nissan, Mazda, Mitsubishi und Toyota. Für bessere Performance oder auch nur für ein schnittigeres Aussehen sorgen Hunderte von Extras, die eure Schlitten in kleine, aber fiese Rennmaschinen verwandeln. Die Auswahl ist schier endlos, angefangen bei Lackierungen in allen erdenklichen Ausführungen über komplette Body Kits bis hin zu allerlei Spoilern. Das nötige Kleingeld dafür verdient ihr euch im Go-Underground-Modus. Hier geht es nicht nur darum, sich an der Spitze zu behaupten, sondern als Erster vorgegebene Checkpoints

Das Markenzeichen des Nachfolgers ist ein irrwitziges Geschwindigkeitsgefühl.

# Need for Speed Underground

**STEILER ZAHN Die Babes winken auch in knapperen Outfits.**

**ABKÜRZUNGEN Nutzt ihr sie nicht, hängen euch die Gegner ruck, zuck ab.**

**MULTIPLAYER-MODUS Er bleibt zwei Spielern vorbehalten.**

zu passieren oder einen bestimmten Rivalen auszustechen. Um den Kitzel zu steigern, finden alle Events – ähnlich wie in *Midnight Club* (PS2/Xbox) – neuerdings in Form von illegalen, nächtlichen Straßenrennen statt. Einen Drift-Modus, der nach geschicktem Ausscheren des Hecks verlangt, und rund 30 Sekunden kurze Drag-Race-Events sind ebenfalls neu hinzugekommen. Hier gilt es zu beweisen, dass man seinen Schaltknüppel richtig im Griff hat. Insgesamt wartet der Nachfolger mit weit über 100 Rennen auf, in denen ihr euch bei erfolgreicher Teilnahme an die Tabellenspitze kämpft.

## TEMPORAUSCH

Die Entwickler legten ihr Hauptaugenmerk auf das Geschwindigkeitsgefühl. Lichterschlieren und Blureffekte lassen nämlich bei zunehmendem Tempo die Sicht verschwimmen und vermitteln einen guten Eindruck von der halsbrecherischen Geschwindigkeit. An der Gestaltung des Streckenrandes wurde ebenfalls nicht gespart. So prescht ihr an hell erleuchteten Hochhäusern vorbei oder rast über eine hübsch gestaltete Hafenstraße. Neben vielen Details, wie beispielsweise den Straßenrand säumende Geschäfte, beeindrukken vor allem Großstadtlichter, die sich wunderschön auf dem Asphaltboden widerspiegeln. Der fetzige Sound heizt das Rennfieber noch zusätzlich an. Schade ist aber, dass das Fahrgefühl bei allen Autos sehr ähnlich ist und es keine Fahrten bei Tag gibt. Heiße Polizeiduelle bisheriger *NFS*-Spiele gehören leider auch der Vergangenheit an.

KERSTIN SPRINGER

## DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED UNDERGROUND

# Eine innovative Fortsetzung der rasanten NFS-Reihe.

**Was bietet der Nachfolger? Ist er wirklich besser als der Vorgänger *NFS: Hot Pursuit 2*?**

### NFS: UNDERGROUND

**FEATURES** ★★★★☆

**Fahrzeuge:** Handelsübliche Marken wie Dodge, Ford, Honda, Nissan, Mazda, Mitsubishi und Toyota
**Streckenanzahl:** 44
**Anzahl der Events:** Weit über 100
**Spielmodi:** Go Underground (Prämienjagd: außer einer Erstplatzierung auch Style oder Schaltvermögen ausschlaggebend), Quickrace (inkl. Testfahrt, Drag-Event, Drift-Modus und Runden-K.-o.), Splitscreen (für 2 Spieler)
**Sprungkamera:** Ja, ein-/ausschaltbar
**Multiplayer:** Ja, für bis zu zwei Spieler via Splitscreen.

**GAMEPLAY** ★★★★☆

**Künstliche Intelligenz:** Variiert je nach den drei Schwierigkeitsgraden.
**Schadensmodell:** Nein
**Steuerung:** Ausgesprochen gut gelungen und etwas realistischer als im Vorgänger; ebenfalls sehr leichtes Handling.
**Kameraperspektiven:** Drei Ansichten, mit C-Stick einstellbar (etwas ungünstig).
**Einstieg:** Nicht ganz so einsteigerfreundlich wie der Vorgänger. Schwierigkeitsgrad von Beginn an knackiger.

**TECHNIK** ★★★★☆

**Grafik:** 30 Bilder pro Sekunde verbessern das Geschwindigkeitsgefühl, bei höherem Verkehrsaufkommen bleibt die Framerate stabil, detailliert gestalteter Streckenrand, extrem viele Licht-und-Schatten-Effekte.
**Präsentation:** Noch etwas arcadelastiger; sehr schöne Streckenoptik, visuelle Effekte wie qualmende Reifen oder bei Kollision Funken sprühende Leitplanken.
**Sound:** Dolby Pro Logic II, unterstreicht das Flair ebenfalls sehr passend

**GESAMTWERTUNG** ★★★★☆

### NFS: HOT PURSUIT 2

**FEATURES** ★★★½☆

**Fahrzeuge:** Ultrateure Nobelschlitten von Herstellern, wie Porsche, Ferrari oder Lamborghini
**Streckenanzahl:** 48 Rennstrecken
**Anzahl der Events:** 60
**Spielmodi:** Hot Pursuit (wilde Verfolgungsjagden mit Polizei), Meisterschaft (Medallienjagd), Herausforderung (unterteilt wiederum in 5 Modi: Probefahrt, Einzelrennen, Sei ein Cop, Runden-K.-o., und Turnier) sowie schnelles Rennen
**Sprungkamera:** Ja, ein-/ausschaltbar.
**Multiplayer:** Ja, für bis zu zwei Spieler via Splitscreen.

**GAMEPLAY** ★★★½☆

**Künstliche Intelligenz:** Die Intelligenz der CPU-Fahrer zieht erst mit der Zeit an.
**Schadensmodell:** Ja, ein-/ausschaltbar.
**Steuerung:** Ausgesprochen gut gelungen, aber nicht gerade sehr realistisch, Fahrzeuge lassen sich extrem leicht handeln.
**Kameraperspektiven:** Drei Ansichten, mit Y-Taste einstellbar.
**Einstieg:** Angenehm leicht; dank der gelungenen Steuerung selbst für Renneinsteiger perfekt geeignet.

**TECHNIK** ★★★☆☆

**Grafik:** Lediglich 25 Bilder pro Sekunde lassen die Geschwindigkeit nicht so gut rüberkommen; Framerate bleibt dennoch relativ stabil; viele Details und Animationen am Streckenrand; realistische Effekte.
**Präsentation:** Ansprechend; arcadelastig; schöne Streckenoptik; Querfeldeinfahrten mit etlichen visuellen Effekten recht realistisch dargestellt;
**Sound:** Dolby Pro Logic II; fetzige Musik steigert das Rennfieber

**GESAMTWERTUNG** ★★★☆☆

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Kerstin Springer**
rast wie Walter Röhrl.

Mein bodenständiger Opel Corsa geht mir mit seinem Schneckentempo langsam mächtig auf den Senkel! Wenn der Geldbeutel nichts anderes zulässt, ist es umso erfreulicher, wenigstens virtuell dem Geschwindigkeitsrausch verfallen zu können. Und das aber richtig! EA Blackbox hat diesbezüglich wirklich ganze Arbeit geleistet. Das Tempo kommt erheblich besser rüber als im Vorgänger. Die Spiegelungen auf den Straßen hingegen fand ich persönlich etwas übertrieben. Weniger wäre hier mehr gewesen! Die Reflexionen irritieren nämlich ab und an etwas zu sehr.

**TEST**

**NFS UNDERGROUND**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | EA Blackbox |
| Speichern: | 12 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3, 16:9 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **www.electronic-arts.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2** | USK-Freigabe **Nicht bekannt** |
| Termin **21. November** | Preis **Ca. € 55,-** |

- **Irrer Temporausch**
- **Passender Sound**
- **Gelungene Effekte**
- **Spiegelungen irritieren etwas**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 82% | 78% | 77% | **84%** |

„NFS-Nachfolger mit irrem Geschwindigkeitsgefühl und **schier endlosen Tuningmöglichkeiten**."

**FREISTOSS**
**Auf Knopfdruck wählt ihr den Spieler, zu dem der Ball soll.**

**TORJUBEL**
**Die Jubelszenen erzeugen noch mehr Atmosphäre als früher!**

**WIEDERHOLUNG Nach jedem Tor gibt es ein Sofort-Replay.**

# FIFA Football 2004

## Nur das jährliche Update oder doch eine **kleine Revolution?**

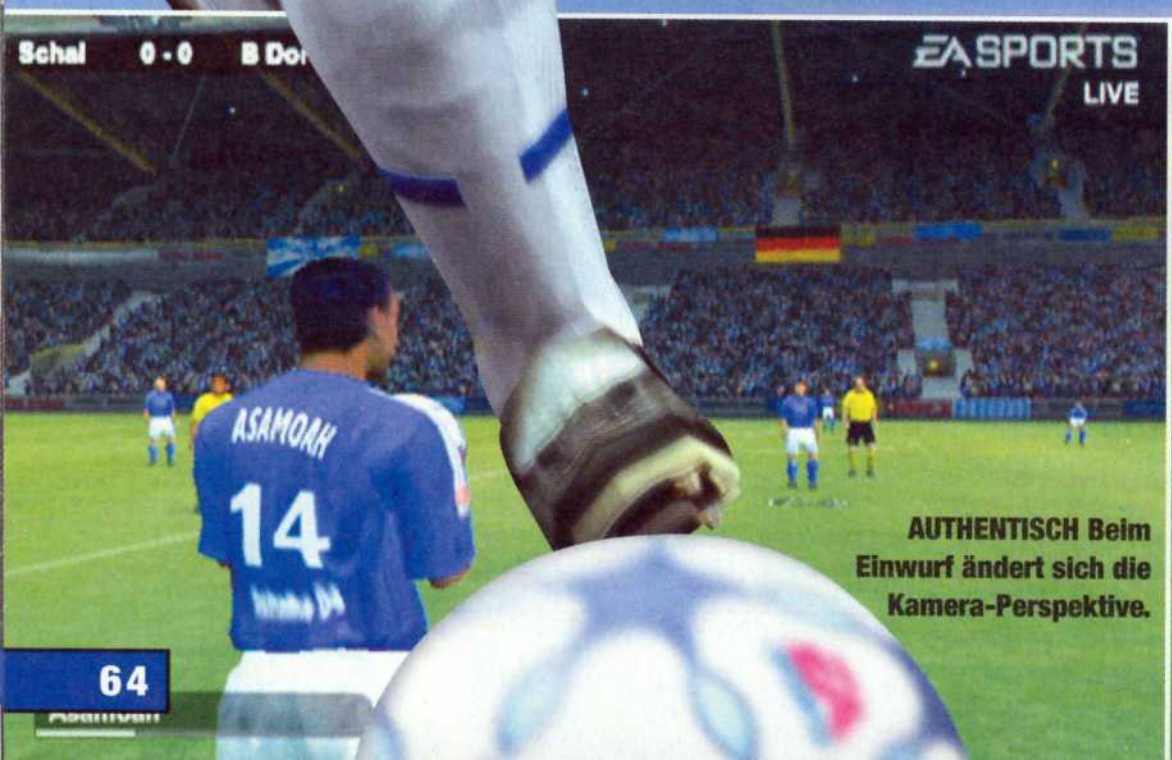
Eins ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Jedes Jahr bringt Electronic Arts mindestens ein Update seiner berühmtesten Sportserien. Dies ist auch bei der *FIFA*-Serie nicht anders. Dennoch wollte man bei Electronic Arts dieses Mal mehr als nur ein grafisch verbessertes Spiel präsentieren. Hauptgrund hierfür ist Konamis *Pro Evolution Soccer*-Serie auf der PlayStation 2, welche dem Topseller *FIFA* langsam, aber sicher den Rang abläuft. Spielerisch dribbelt EAs *FIFA*-Serie gegenüber dem Konkurrenztitel zusehends ins Abseits. Hinzu kommt, dass der dritte Teil von Konamis Fußballserie seit kurzem für PC und PlayStation 2 erhältlich ist. Kein Wunder also, dass Electronic Arts mit *FIFA 2004* die wohl radikalsten Änderungen der vergangenen Jahre vollzieht. Das neueste *FIFA* erscheint sowohl für PlayStation 2, Xbox, GameCube und PC.

### KARRIERELEITER

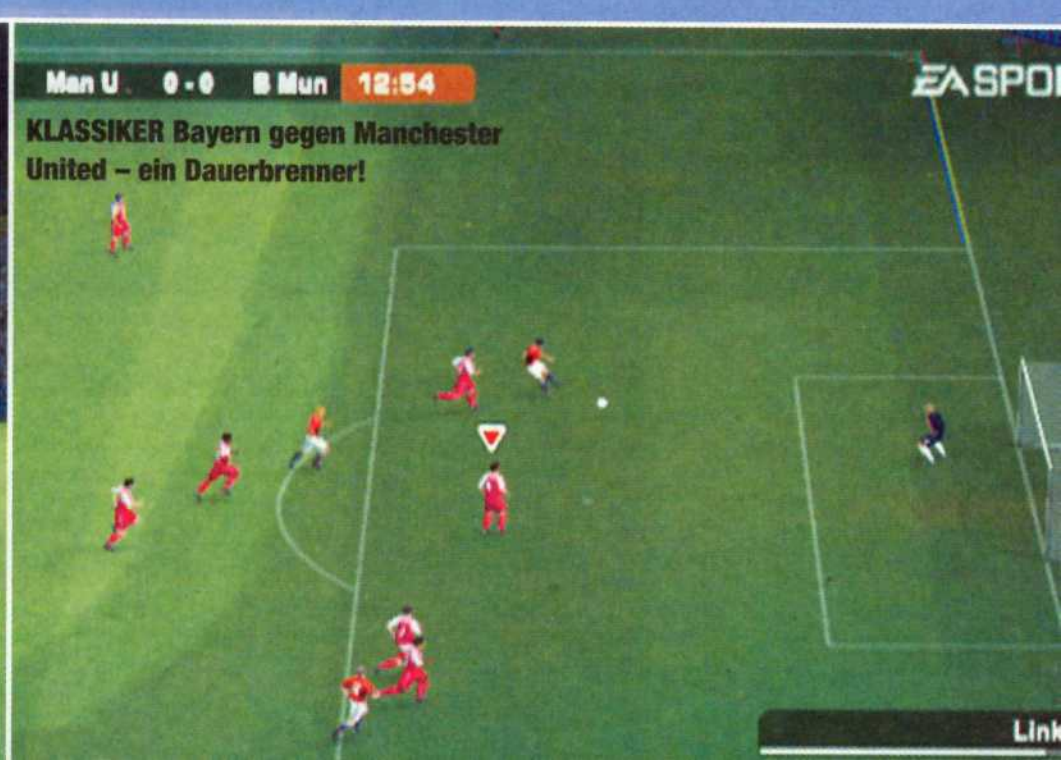
War bereits *FIFA Football 2003* umfangreich, so setzt *FIFA Football 2004* noch einen drauf. So könnt ihr aus insgesamt 18 internationalen Ligen, 500 Mannschaften und über 10.000 Spielern wählen. Neben Freundschaftsspielen dürft ihr auch an Turnieren teilnehmen. Herzstück des Spiels ist aber der brandneue Karriere-Modus, bei dem ihr aktiv einen Verein beispielsweise aus der 2. Bundesliga bis zur Meisterschaft führt. Ihr könnt Spieler auf dem Transfermarkt kaufen oder verkaufen sowie eure Mannschaft oder einzelne Charaktere trainieren. Euer Sponsor zahlt euch Prämien für Siege oder erzielte Tore, fordert aber bei Nichterfüllung des Vertrags auch schon mal Konventionalstrafen ein. Zwar ist dieser Karriere-Modus kein Ersatz für einen vollwertigen Fußballmanager, dennoch ist es unglaublich motivierend, seinen Verein durch die Saison zu führen. Zumal man ja auch noch aktiv mitspielen kann!

### VERBESSERT IN ALLEN BELANGEN

Für *FIFA Football 2004* entwickelte EA eine komplett neue Grafik-Engine, die mit jeder Menge neuer Animationen und echten Stadien aufwarten kann. Die Spieler-




**AUTHENTISCH Beim Einwurf ändert sich die Kamera-Perspektive.**




**KLASSIKER Bayern gegen Manchester United – ein Dauerbrenner!**

**MANAGER Hier werden Verträge geschlossen.**

**REAL Die Spieler-Animationen sehen klasse aus.**

**GUT Die Kamera kann man nun komplett selbst einstellen.**

Modelle sind aus deutlich mehr Polygonen aufgebaut als zuvor und gleichen den realen Vorbildern. Zweikämpfe verdienen endlich ihren Namen und hinterlassen nach Stürzen sichtbare Spuren auf Trikots und Hosen der Spieler. Doch nicht nur grafisch hat sich viel getan, auch der Sound donnert nunmehr in prächtigem Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound aus den Boxen. Und es macht einfach einen Heidenspaß, seinen Verein vor heimischem Publikum unter dem tosenden Jubel von zehntausenden Fans zum Sieg zu schießen. Denn die Entwickler integrierten über 300 authentische Fangesänge. Was zudem sofort auffällt, ist das deutlich flüssigere Gameplay im Vergleich zum Vorgänger. Flotte Konter sowie gezielte Passkombinationen und Flanken sind kein Problem mehr. Die Steuerung wurde komplett überarbeitet und geht nun wesentlich schneller in Fleisch und Blut über. Deutlich verbessert zeigt sich auch die künstliche Intelligenz der Mitspieler, die allerdings immer noch nicht ganz optimal ist. *FIFA Football 2004* macht insgesamt einen großen Schritt weg vom Arcade-Fußball in Richtung Simulation. Nichtsdestotrotz gibt es immer noch einen Haufen Kleinigkeiten, die eine höhere Wertung verhindern. So ist die Ausführung von Ecken und Freistößen nicht besonders intuitiv und erfordert eine gewisse Eingewöhnungszeit. Darüber hinaus laufen die Schussanimationen verglichen mit den restlichen Animationen zu schnell ab. Außerdem reagieren die Spieler zu träge, gezielte Dribblings sind nur schwer möglich. Die Abwehrspieler sind hier stets im Vorteil. Multikonsoleros stehen zudem vor der Qual der Wahl. Die PS2-Version bietet einen Online-Modus, die Xbox-Fassung sieht am besten aus und bietet Dolby Digital.

FABIAN SLUGA

## DETAIL-CHECK | FIFA FOOTBALL 2004

# Das beste Fußballspiel?

**Wie gut *FIFA Football 2004* wirklich ist, seht ihr in unserem Vergleich mit dem Vorgänger.**

### FIFA FOOTBALL 2004

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Spielmodi:** Toller Karriere-Modus, Fast-Matches und 16 Cups. Man kann mit seiner Wunschmannschaft spielen.
**Anzahl Mannschaften:** Über 500 Mannschaften aus 18 internationalen Ligen mit über 10.000 lizenzierten Spielern
**Kommentatoren:** Tom Bartels, Florian König
**Kamerapositionen:** Es gibt fünf unterschiedliche Kamerapositionen, von der Seitenlinie bis zur Hintertorkamera, die jeweils in Höhe und Zoom verstellbar sind.
**Sofort-Wiederholung:** Ja
**Schiedsrichter:** Ja, Schiedsrichter und Linienrichter rennen über das Feld und zeigen Fouls, Einwürfe und Ecken an.
**Vorteil-Regel:** Ja.
**Steuerung:** Deutlich vereinfacht und wesentlich innovativer. Ein Stück Richtung *Pro Evolution Soccer*. Komplizierte Überbelegungen wurden vermieden.
**GBA-Verlinkung:** Ja, die Linkmöglichkeit ist aber relativ unnütz.

**TECHNIK** ★★★★½

**Grafik:** Hübsche Spielermodelle, realistische Stadien. Leider sind die Texturen etwas schwach und die Grafik kommt ab und zu ins Ruckeln.
**Sound:** Besser geht es kaum! In prächtigem Surround-Sound wummern über 300, den spielenden Mannschaften entsprechende Fan-Chöre aus den Boxen!
**Ladezeiten:** Um die fünf Sekunden vor jedem Spiel.
**60-Hertz-Modus:** Ja, und sehr zu empfehlen. Im normalen 50-Hertz-Modus läuft das Spielgeschehen deutlich langsamer ab. Als Tipp für 50-Hertz-Spieler: Spielgeschwindigkeit heraufsetzen!

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

### FIFA FOOTBALL 2003

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Spielmodi:** Neben dem Club-Championship-Freundschaftsspiel könnt ihr auch eine Club-Championship-Saison spielen.
**Anzahl Mannschaften:** 350 Mannschaften aus 16 internationalen Ligen mit über 10.000 lizenzierten Spielern
**Kommentatoren:** Tom Bartels, Florian König
**Kamerapositionen:** Insgesamt gibt es zehn unterschiedliche Kamerapositionen. Leider sind diese nicht in Höhe und Zoom verstellbar. Ein Vorteil von *FIFA 2004*!
**Sofort-Wiederholung:** Ja
**Schiedsrichter:** Ja, Schiedsrichter und Linienrichter laufen über das Feld. Es gibt aber weniger Animationen als bei *2004*.
**Vorteil-Regel:** Nein.
**Steuerung:** Leider nicht allzu intuitiv. Unnötige Doppelbelegungen und viel zu kompliziert. Der Nachfolger macht's deutlich besser.
**GBA-Verlinkung:** Nein, der Vorgänger bot noch überhaupt keine GBA-Verlinkung.

**TECHNIK** ★★★½

**Grafik:** Gute Spieler-Modelle, nette Animationen, einigermaßen flüssig. Allerdings ist der Nachfolger deutlich detaillierter und sieht eindrucksvoller aus.
**Sound:** Schon die 2003er-Version bot zahlreiche Fan-Chöre und normalen Dolby-Surround-Sound. Trotzdem ist das kein Vergleich mit dem Sound von *FIFA 2004*.
**Ladezeiten:** Bis zu 36 Sekunden vor jedem Spiel
**60-Hertz-Modus:** Nein. *FIFA Football 2003* bot noch keinen 60-Hertz-Modus. Der standardmäßige 50-Hertz-Modus läuft allerdings ohne Balken ab. Doch auch hier hat *FIFA 2004* die Nase vorn.

**GESAMTWERTUNG** ★★★½

**MEIN FAZIT** SEHR GUT

**Fabian Sluga**
holt das Tripple!

Als leidenschaftlicher *Pro Evolution Soccer*-Spieler ging ich natürlich mit kritischem Blick an das neue *FIFA*-Spiel heran. Zu meiner Überraschung zeigt es sich gegenüber dem Vorgänger in vielen Punkten verbessert und kann nun auch spielerisch überzeugen. Technisch war *FIFA* schon immer top! Vor allem der Manager-Modus, lässt jedem Fußballfan vor Freude das Herz höher schlagen.

**TEST**
**FIFA FOOTBALL 2004**

| | |
|---|---|
| Genre: | Fußball |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | EA Sports |
| Speichern: | 123 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **www.electronic-arts.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 50,-** |

- **Gute Grafik**
- **Über 300 Fan-Chöre**
- **Riesiger Umfang**
- **Kaum Dribblings möglich**

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 83% | 86% | **86%** | 85% |

„PAL-Spieler erhalten das mit Abstand **beste Fußballspiel** für den GameCube! Zugreifen!"

**INFO** **KONVERTIERUNGS-CHECK**

**GAMECUBE**

| | |
|---|---|
| Ladezeit: | 10 Sekunden |
| Online: | Nein |
| Sound: | Dolby Pro Logic II |
| Grafik: | ★★ |

**GESAMT:** ★★½

**PLAYSTATION 2**

| | |
|---|---|
| Ladezeit: | 18 Sekunden |
| Online: | Ja |
| Sound: | Dolby Pro Logic II |
| Grafik: | ★★½ |

**GESAMT:** ★★★

**XBOX**

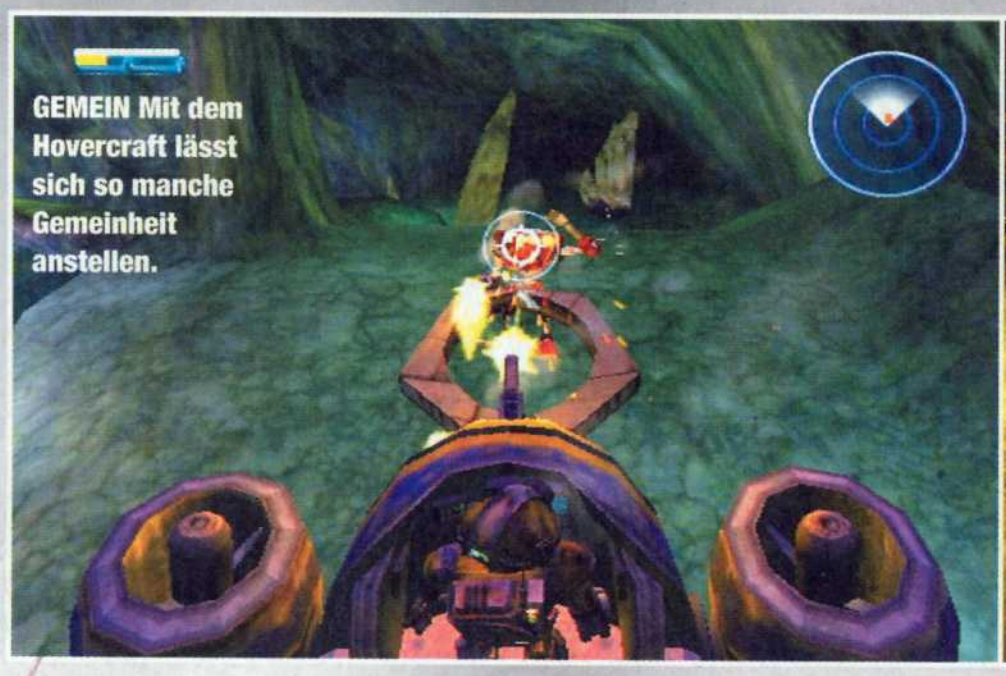
| | |
|---|---|
| Ladezeit: | 10 Sekunden |
| Online: | Nein |
| Sound: | Dolby Digital |
| Grafik: | ★★★ |

**GESAMT:** ★★★

**FAZIT:** Grafisch unterscheiden sich PS2- und GC-Version nicht viel. Die PS2-Texturen wirken etwas schärfer. Die Xbox-Version sieht am besten aus. Die PS2-Version bietet als einzige Version Online-Unterstützung.

# Metal Arms
# Glitch in the System

In Vivendis neuem Actiontitel erwartet euch **abgefahrene Schrottplatz-Action!**



**GEMEIN** Mit dem Hovercraft lässt sich so manche Gemeinheit anstellen.

**BLECHKANNIBALE** Diese Gesellen sind sehr flink und echt widerstandsfähig.

Auf dem weit entfernten Planeten Eisenstern ist der Krieg ausgebrochen und es herrschen Diktatur und Unterdrückung. Verantwortlich für diese ganze Miesere ist General Rostflug. Als Anhänger der Roboterrebellion einen fast gänzlich zerstörten Roboter namens Glitch finden, da schöpfen Oberst Schmelztiegel und seine Widerstandskämpfer neue Hoffnung. Wie die Namen bereits anklingen lassen, nimmt sich die Geschichte des Titels selbst nicht ganz so ernst. Das abgefahrene und ziemlich witzig erzählte Intro verstärkt diesen Eindruck. Nichtsdestotrotz verbirgt sich hinter dem Titel knallharte Actionkost. Der Spieler übernimmt die Rolle von Glitch und wird zu Beginn in einem Tutorial mit den sehr schnell erlernbaren Kontrollen vertraut gemacht. Von da an geht es in den über 50 Missionen, die auf sechs unterschiedliche Umgebungen verteilt sind, so richtig zur Sache. Wenn man der Hauptfigur nicht die ganze Zeit über die Schulter schauen würde, könnte man meinen, man spielte einen Ego-Shooter.

## ALTMETALL SAMMELN

In den interaktiven und mit Geheimgängen und Verstecken versehenen Levels ballert man hauptsächlich alles nieder, was sich nicht schnell genug auf den Schrottplatz verzieht. Hierzu stehen über 18 Waffen zur Verfügung. Bisweilen übernimmt man die Kontrolle eines fremden Roboters, um den feindlichen Besatzern mit eigenen Waffen in den Hintern zu treten. An anderer Stelle warten auch Vehikel wie ein Hovercraft oder ein gepanzerter Kampfbuggy darauf, in dem Kampf gesteuert zu werden. Das Charakter- bzw. Roboterdesign ist mit viel Liebe zum Detail und einem unverwechselbaren Charme umgesetzt worden. Während sich Glitch zum Beispiel hastig fortbewegt, wackelt entsprechend seiner Bewegung seine Rückenantenne. Aber auch die mitunter imposanten Gegner sind sehr gut gelungen. Leider kann man das von den Levels und der Bildwiederholungsrate nicht behaupten. Optisch bieten sie einfach zu wenig Abwechslung und die für einen Actiontitel ohnehin recht wenigen 30 Bilder pro Sekunde werden bei besonders heftigen Auseinandersetzungen nicht erreicht. Was man allerdings dem Titel zugute halten muss, ist sein sehr unterhaltsamer Mehrspieler-Modus. Mit bis zu drei Freunden kann man in insgesamt sieben Spielmodi und einer Gesamtzahl von 14 Levels für eine riesige Menge Altmetall sorgen. Unterm Strich bleibt ein witziger Actiontitel, der seine Stärken eindeutig im Mehrspieler-Modus hat.

UDO CRNJAK

**FRIEDENSSTIFTER** Eine Granate sagt oft mehr als tausend Worte.

**KOPFLOS** Zu zweit macht's schon Laune. Zu viert aber rockt die Schrottplatz-Party.

# Knuffige Druiden vs. Brutalo-Action

**Wir vergleichen das rebellische Treiben mit *Red Faction II* aus dem Hause THQ.**

## METAL ARMS

**STORY UND UMFANG** ★★★½☆

**Story:** In der Rolle von Glitch unterstützt man die rebellischen Roboter aus Druidenheim gegen den fiesen General Rostflug.
**Missionen:** Über 50 Missionen sind auf sechs unterschiedliche Umgebungen aufgeteilt. Meistens pure Action.
**Vehikel:** Es können u. a. Hovercrafts und gepanzerte Kampfbuggys gesteuert werden. Als Besonderheit kann die Kontrolle von zwölf Robotertypen übernommen werden.

**MEHRSPIELER** ★★★½☆

**Anzahl Spielmodi:** Sieben
**Spielmodi:** Bot-Klopperei, Bot-Klopperei-Zeit, Besitz-Prügelei, König des Hügels, Wanderhügel, Fangen und Fangen verkehrt.
**Levels:** Von insgesamt 14, acht freizuschalten
**Spieleranzahl:** Maximal vier

**GESAMTWERTUNG** ★★★½☆

## RED FACTION II

**STORY UND UMFANG** ★★★★☆

**Story:** In der Rolle von Alias verhilft man einer Rebellion von nanotechnischen Soldaten gegen den teuflischen Kanzler Sopot zum Erfolg.
**Missionen:** Elf große Levels bieten zwar pausenlose Action und viel Abwechslung, sind aber dennoch zu schnell gelöst.
**Vehikel:** Im Laufe des Spiels steuert man einen Kampfhubschrauber, ein Mini-U-Boot, einen Panzer und einen Kampfanzug. Leider ohne Manipulation von anderen Charakteren.

**MEHRSPIELER** ★★★★☆

**Anzahl Spielmodi:** Sieben
**Spielmodi:** Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Bagman, Team-Bagman, Arena, Team-Arena und Regime
**Levels:** Insgesamt 40 Maps
**Spieleranzahl:** Maximal vier

**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

**MEIN FAZIT** GUT

**Udo Crnjak** findet den Humor zum Schießen.

Ich persönlich finde den Stil von *Metal Arms: Glitch in the System* echt cool. Die Roboter sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden. Leider hat der Titel mit einigen Technikmängeln zu kämpfen. Die Ruckler sind stellenweise so derb, dass man kaum mehr vernünftig zielen kann. Im Mehrspieler-Modus macht das Spiel aber so richtig Spaß und heimst hier somit die meisten Punkte ein. Besonders witzig sind nicht nur die Story, die im Vorspann sehr gelungen erzählt wird, sondern auch die Kommentare nach erfolgreichen Abschüssen.

**TEST**

**METAL ARMS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Entwickler: | Swingin' Ape Studios |
| Speichern: | 4 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3, 60 Hz |
| Audio: | Dolby Surround |

Internet: **www.swingingapestudios.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | USK-Freigabe **Ab 12 Jahren** |
| Termin **21. November** | Preis **Ca. € 55,-** |

- ⊕ **Cooles Charakterdesign**
- ⊕ **Unterhaltsamer Mehrspieler-Modus**
- ⊖ **Stellenweise starkes Ruckeln**
- ⊖ **Auf Dauer zu wenig Abwechslung**

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 68% | 72% | **81%** | 76% |

„Witziger Actiontitel mit coolem Humor und Charakteren. **Zu viert besser als im Alleingang.**“



N-ZONE PRÄSENTIERT:

Die verrückte Chaos-Familie aus dem Fernsehen gibt Vollgas!

Steuert 15 bekannte Simpsons-Charaktere durch Springfield und bringt eure Fahrgäste ans Ziel. Mit vielen Geheimnissen und Zweispieler-Modus!

N-ZONE 10/03: „Unkomplizierter Fun-Racer, der echt Laune macht!“

Nur für euren Game Boy Advance!

Jetzt im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 49,95

THQ

# Conflict Desert Storm II

## Taktische Action im Irak, die Zweite!

Pivotal Games hat bereits mit dem ersten Teil einen erfolgreichen Taktik-Action-Titel zustande gebracht. Die Kritik vonseiten der Fachpresse und der Käufer stieß bei den Entwicklern keineswegs auf taube Ohren. So wurde der zweite Teil in allen Belangen verbessert – und siehe da, es hat wirklich was gebracht. Schauplätze der knallharten Action sind dieses Mal vorwiegend begrenzte Gebiete wie zerbombte Straßenzüge oder Vorratslager. Für jede Situation hat man den richtigen Mann dabei. Bradley, der Gruppenführer, Foley, der Scharfschütze, Connors, der Waffenexperte, und Jones, der Sprengstoffexperte, lassen sich nach Absolvieren der vier Trainingseinheiten sehr gut steuern. Atmosphärisch kann man den Titel zweifelsohne als gelungen bezeichnen, was neben den packenden Gefechten in den Straßen auch der sehr guten Soundkulisse zu verdanken ist. Nur leider ist der zweite Wüstenausflug höllisch schwer. Natürlich haben die Entwickler den genialen Vier-Spieler-Kooperations-Modus mit auf den Datenträger gepackt.

UDO CRNJAK

**STELLUNG! Granate rein und schon habt ihr nichts mehr zu befürchten (links).**

**DAVID GEGEN GOLIATH Um diesen Panzer zu knacken, braucht man eine gute Strategie (rechts).**

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Udo Crnjak** hat Sand in der Flinte.

Schon der erste Teil konnte mich begeistern, aber der zweite Teil macht alles das richtig, was im Vorgänger versäumt wurde. Der Koop-Modus zu viert spielt sich genauso gut wie die Einspieler-Variante. Nur der stellenweise zu harte Schwierigkeitsgrad sorgt in manchen Situationen für Frust.

**TEST**
**CONFLICT DESERT STORM II**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Take 2 |
| Entwickler: | Pivotal Games |
| Speichern: | 13 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.take2.de |
| Spieler: | 1-4 |
| USK-Freigabe: | Ab 16 Jahren |
| Termin: | 7. November |
| Preis: | Ca. € 60,- |

EINZELSPIELER

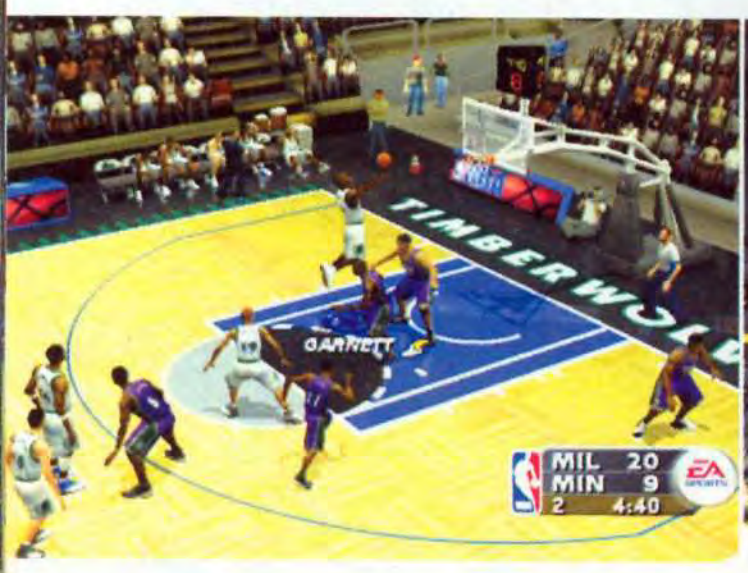
| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 74% | 85% | 85% | 85% |

# NBA Live 2004

## EAs Parkett-Akrobaten geben sich dieses Jahr wieder die Ehre.

Das diesjährige Update der *NBA Live*-Serie darf natürlich nicht in der EA-Sports-Reihe fehlen. Dabei werden nicht nur die technischen Elemente stetig verbessert, auch in Sachen Spielbarkeit und -system kann man Unterschiede feststellen. Im neuen Dynasty-Modus bekommt der Spieler die Möglichkeit, einen College-Spieler unter seine Fittiche zu nehmen und ihn in der NBA zu einem Star werden zu lassen. Die Präsentation ist erneut sehr spektakulär ausgefallen. Tolle Spieleranimationen, gute Stadionatmosphäre und gelungene Kommentatoren lassen NBA-Feeling aufkommen. In Sachen Steuerung hat EA dieses Mal eine klare Trennung von normalem Wurf, Dunkings und Power-Moves vorgenommen. Der Simulationsgehalt wurde durch die gute Spieler-KI wieder erhöht. Fans können bedenkenlos zugreifen, da sich die Neuerungen durchaus positiv auf das Spielerlebnis auswirken.

UDO CRNJAK



**ZIRKUSREIF Na ob dieses gewagte Zuspiel auch zu einem erfolgreichen Abschluss führt (links)?**

**SLAM IT IN Dieser schöne Dunking wird mit einer Wiederholung und zwei Punkten belohnt (rechts).**

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Udo Crnjak** dunks like Hell.

Die gesamte Präsentation der neuesten *NBA Live*-Version ist spitze gelungen. Auf dem virtuellen Basketballplatz lassen sich die Spieler sehr gut steuern und an die Trennung der Wurfarten gewöhnt man sich schnell. Wirklich empfehlenswert!

**TEST**
**NBA LIVE 2004**

| | |
|---|---|
| Genre: | American Sports |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | Electronic Arts |
| Speichern: | 128 Blöcke |
| Sprache: | Engl. Sprache, dt. Texte |
| Internet: | www.electronic-arts.de |
| Spieler: | 1-4 |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Termin: | 7. November |
| Preis: | Ca. € 60,- |

EINZELSPIELER

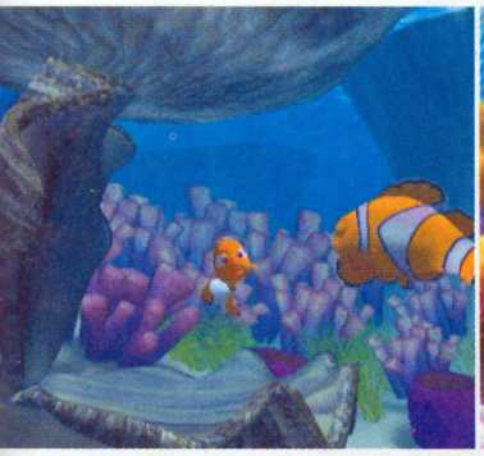
| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 84% | 81% | 84% | 84% |

# Findet Nemo

## Auch der GC wird **vor Kinostart** mit Konsolenfutter versorgt.

Disney und Pixar sind anscheinend schwer darum bemüht, den am 27. November anlaufenden Kinofilm richtig einzuläuten. Ebenso wie in der GBA-Fassung dreht sich hier alles um eines: um den verschwundenen Nemo! In *Findet Nemo* dürft ihr in die glitschige Haut von Nemo, Marlin oder Dory schlüpfen und über 15 Levels erkunden. Dabei sammelt ihr bunte Schnecken, schwimmt durch Luftblasen, befördert Perlen zurück in Austern oder nehmt vor zähnefletschenden Haien Reißaus. Es erwarten euch farbenprächtige, hübsch gestaltete Unterwasserwelten, deren Hintergründe stellenweise etwas detailreicher sein könnten. Die Ladezeiten sind zwar kürzer als in der NTSC-Version, aber sicher nicht rasend schnell. Für die Synchronisation sind übrigens die Originalsprecher aus dem Film verantwortlich. Wer sich also schon mal auf das Leinwandabenteuer einstimmen möchte, liegt mit diesem Spiel nicht verkehrt.

KERSTIN SPRINGER



**BAHN FREI** Versenkt eine Perle, um die Auster zu schließen.

**WUNDERSCHÖN** Euch erwarten farbenprächtige Unterwasserwelten.

**MEIN FAZIT OK**

**Kerstin Springer** taucht in die Tiefe.

Für junge Spieler ist das Spiel spitze! Die kunterbunten Wasserwelten sind hüsch anzusehen und werden euch sicherlich gefallen. Zudem veranlassen einen die witzigen Kommentare häufig zum Schmunzeln. Der geringe Spielumfang hingegen weiß nicht gerade zu begeistern. Zu schnell seid ihr am Ende eurer Reise angelangt.

**TEST**

**FINDET NEMO**

| | |
|---|---|
| Genre: | Adventure |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Disney Interactive |
| Speichern: | 1 Block |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |

Internet: **www.thq.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |
| Termin **14. November** | Preis **Ca. € 40,-** |

- ⊕ Goldiges Unterwasserabenteuer
- ⊕ Originalsprecher aus dem Film
- ⊖ Lange Ladezeiten
- ⊖ Zu geringer Spielumfang

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 67% | 61% | – % | **69 %** |

„Das Spiel zum Kinofilm: etwas kurzes, aber goldiges Unterwasserabenteuer **für sehr junge Zocker**."

# The Simpsons: Hit & Run

## Die **verrückte TV-Familie** auf dem GameCube!

In sieben Kapiteln mit 57 Missionen steuert Ihr Homer, Marge, Bart, Lisa und Apu durch Springfield, um eine außerirdische Verschwörung aufzudecken. Dabei sind die Simpsons-Stars bevorzugt in Autos unterwegs, können aber jederzeit aussteigen und zu Fuß rumrennen. Forschungsdrang wird belohnt, es gibt viele Boni und Abkürzungen zu entdecken. Bei den Missionen geht es meistens um Wettrennen, Aufsammel-Aktionen unter Zeitdruck oder das gezielte Crashen von Gegnern. Ihr könnt Autos anderer Bürger „borgen" oder Spezialfahrzeuge kaufen. Vorbild der Designer war offensichtlich die offene, nichtlineare Spielwelt von *Grand Theft Auto 3*, auch wenn's bei *The Simpsons: Hit & Run* erheblich jugendfreier zugeht.

HEINRICH LENHARDT

**SCHNELLER, SMITHERS!** In diesem Wettrennen liegen wir vorne.

**DIENSTANTRITT** Mit dem Polizei-Outfit ist Marge für die nächste Mission gerüstet.

**MEIN FAZIT GUT**

**Heinrich Lenhardt** gibt grünes Licht.

Endlich ein erträgliches Simpsons-Spiel für den GameCube - da nimmt man gerne in Kauf, dass bei dem abgekupferten Spielprinzip der Name "Grand Theft Homer" besser passen würde. Mir gefallen offene, dynamische Welten und spielerische Freiheiten, nur sind Story-Umfang und Missions-Abwechslung etwas dünne.

**TEST**

**THE SIMPSONS***

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Entwickler: | Radical |
| Speichern: | 2 Blöcke |
| Sprache: | Dt. Texte, engl. Sprache |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Dolby Surround |

Internet: **www.thesimpsons-hitandrun.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **7. November** | Preis **Ca. € 55,-** |

- ⊕ Offene Welt lädt zum Erkunden ein
- ⊕ Beliebiger Fahrzeug-Wechsel
- ⊕ Szenario und Gags auf TV-Niveau
- ⊖ Wenig Abwechslung bei Missionen

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 77% | 85% | 55% | **78 %** |

„Einsteigerfreundliches Abenteuer mit **skurillen Gags**: Springfield ist eine Spritztour wert."

* Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Fassung.

# Super Mario Bros. 3 Super Mario Advance 4

## Eines der bekanntesten Meisterwerke Miyamotos gibt es **jetzt auch für den GBA.**

*Super Mario Advance 4* ist genau genommen nichts anderes als ein Remake des NES-Klassikers *Super Mario Bros. 3*. Wie im Konsolenspiel aus dem Jahre 1990 sind Geschicklichkeit, schnelles Reaktionsvermögen und eine gute Beobachtungsgabe gefragt. Wer sich bereits auf dem NES die Finger damit wund gedaddelt hat, wird aber bis auf das dazugepackte Ur-*Mario Bros.* für bis zu vier Spieler nichts Neues auf dem GBA-Modul vorfinden. Die Story ist kurz erzählt: Bowser, der linke Bruder, hat alle Könige der Mushroom-Reiche in Tiere verzaubert. Daraufhin macht sich der rechtschaffene Klempner Mario natürlich sofort auf, um dem niederträchtigen Knilch Einhalt zu gebieten. Dabei muss sich Mario mit den unterschiedlichsten Gegnern wie Schildkröten, Skeletten, unheimlich grinsenden Geistern, Fleisch fressenden Pflanzen und vielem mehr herumschlagen. Selbst für geübte Jump & Runler hat's das Spiel wirklich ganz schön in sich. Überall lauern Gefahren, wie etwa emporlodernde Flammen, unter den Füßen wegbrechende Untergründe, umherschwirrende Kanonenkugeln oder rotierende Plattformen. Etliche Passagen sind regelrecht gespickt mit Gefahrenquellen. Da die einzelnen Levels aber nicht gerade vor Umfang strotzen, kommt dadurch kaum Frust auf. In insgesamt acht riesigen Welten – wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten – gilt es, seinen Klempner zu stehen.

### ABWECHSLUNG PUR

Diverse Power-ups erweisen sich dabei als äußerst hilfreich. Ein Waschbär-Anzug ermöglicht dem kleinen Pummelchen beispielsweise das Fliegen, mit einem Froschanzug kann er durch das Wasser schnorcheln und mit Feuerblumen ballert er Gegner einfach weg. Eines ist jedenfalls sicher: Kaum ein anderes Spiel ist so abwechslungsreich wie dieser Klassiker. Und dank der absolut präzisen und blitzschnell reagierenden Steuerung können auch sehr knifflige Passagen (spätestens nach einigen Anläufen) erfolgreich gemeistert werden. Verglichen mit der US-Version, musste die hierzulande erhältliche Fassung aber leider Federn lassen. Unsere amerikanischen Kollegen sind fein raus: Nintendo spendierte nämlich den Besitzern eines e-Readers Bonuslevels in Form zweier dem Spiel beigelegten scannbaren Karten. Da diese Zusatzhardware in Deutschland aber leider nicht erhältlich ist, schauen wir in die Röhre. Schade!

KERSTIN SPRINGER

**FALSCHE WAHL** Nicht in jedem Level sind die Specials von Nutzen.

**MEIN FAZIT** **SUPER**

**Kerstin Springer** findet's genial.

Unglaublich, wie die Zeit vergeht! Das NES-Jump&Run gehörte (und gehört noch heute) zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Sage und schreibe 13 Jahre sind seit seinem damaligen Erscheinen vergangen und trotzdem finde ich es immer noch absolut super! Das Spiel strotzt wie kaum ein anderes vor versteckten Bereichen. Warum gibt es eigentlich nicht viel mehr Spiele dieser Art?

**TEST**
**SUPER MARIO ADVANCE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Jump & Run |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.nintendo.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4 (1 Modul)** | USK-Freigabe **Erhältlich** |
| Termin **Ohne Beschränkung** | Preis **Ca. € 40,-** |

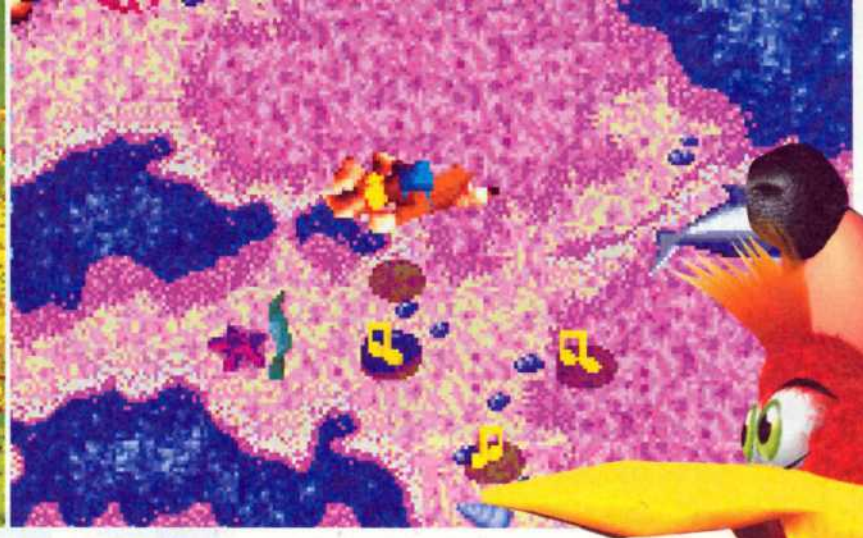
- **Unglaublich abwechslungsreich**
- **Lange Zeit motivierend**
- **Präzise Steuerung**
- **Witziger Sound**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 80% | 83% | 90% | **90%** |

„Eines der besten Mario-Games. Nur **ein Remake,** aber endlich auch für unterwegs."

**GRUNTYS RACHE** Noch führt das ulkige Duo ein idyllisches Leben. Aber nicht mehr lange ...



**AB IN DIE TIEFE** An der Wasseroberfläche aufsteigende Blasen weisen auf Tauchmöglichkeiten hin.

# Banjo & Kazooie Grunty's Rache

## Schreck, lass nach: Die **hinterhältige Gruntilda** hat Kazooie entführt.

Kaum haben wir den Verlust von Rare, einer absolut genialen Entwicklerschmiede und Schöpfer der bisherigen beiden N64-*Banjo*-Spiele, ansatzweise verkraftet, streut THQ auch schon wieder Salz in die Wunde. Na ja, wir wollen uns nicht beklagen, schließlich kommen wir so wenigstens noch auf dem GBA in den Genuss von Rares kreativen Fähigkeiten.

### KAZOOIES ENTFÜHRUNG

Die Handlung von *Grunty's Rache* knüpft an die Story von *Banjo-Kazooie* für das N64 an. Damals fiel die reimende Hexe Gruntilda dank des abgedrehten Duos aus Bär und Vogel von ihrer Burgmauer und wurde unter einem tonnenschweren Hinkelstein lebendig begraben. Gleich zu Beginn des Spiels werdet ihr Zeuge, wie Klungo – ihr schleimiger Knecht – Gruntilda aus ihrem Gefängnis befreit. Beseelt von bitterbösen Rachegedanken, betätigt sich die elende Hexe jetzt auch noch als Birdnapperin und macht sich mit der armen Kazooie spurlos aus dem Staub. Nun liegt es an euch, Banjo ans Ziel seiner Wünsche zu steuern und ihn wieder mit seiner kleinen Freundin zu vereinen. Laufend, springend, kletternd und sogar tauchend macht ihr euch auf die Suche nach der roten Federdame. Unzählige tierische Wegbekanntschaften helfen euch auf eurer Reise gerne mit nützlichen Items weiter. Um diese zu erhalten, müsst ihr allerdings immer kleine Aufgaben erledigen. So sucht ihr beispielsweise für eine Glucke ihre verloren gegangenen Kücken, versucht euch im „Schafe-Angeln" oder sammelt die Eier eines verzweifelten Huhnes wieder ein. Und wer darf bei *Banjo & Kazooie* selbstverständlich keinesfalls fehlen? Logisch, Schamanenhäuptling Mumbo Jumbo. Einige Challenges könnt ihr nämlich wieder nur mithilfe seiner Zauberkünste lösen. Gesteuert wird Banjo übrigens aus einer isometrischen Perspektive. Die zweidimensional dargestellte Grafik ist zwar hübsch anzusehen, aber leider sind Höhenunterschiede kaum erkennbar. Bei dem Versuch, augenscheinlich höher bzw. tiefer gelegene Ebenen zu erreichen, hopst ihr somit häufig nur auf gut Glück durch die Gegend. Das abwechslungsreiche Gameplay lässt einen aber mit Leichtigkeit über dieses Manko hinwegsehen. Unterlegt wurde das Ganze natürlich mit dem bereits aus den Konsolenspielen bekannten, typischen Banjo-Geklimper.

KERSTIN SPRINGER

**MUMBO JUMBO** Er hat es immer noch drauf! Der absolut schräge Schamanenhäuptling verwandelt euch diesmal sogar in einen Panzer.

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Kerstin Springer**
vermisst Rare ohne Ende.

Bis heute kann ich es nicht fassen, dass Nintendo im GameCube-Sektor vollkommen auf Rare verzichten muss. Umso schöner ist dieses kleine Trostpflaster! Mit diesem Spiel beweist das Entwicklerteam, dass es Hardware – ob groß oder klein – einfach gut im Griff hat. Bleibt nur zu hoffen, dass wirklich noch etliche GBA-Spiele von Rare folgen!

**TEST**

**BANJO & KAZOOIE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Jump & Run |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Rare |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.thq.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 50,-** |

- ⊕ **Hübsche Grafik**
- ⊕ **Drollige Animationen**
- ⊕ **Ulkige Minispielchen**
- ⊖ **Plattformenhöhen kaum erkennbar**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 80% | 81% | – % | **82%** |

„**Abgedrehtes** Jump & Run mit vielen Mini-Challenges und viel Liebe zum Detail."

KLAMMERAFFE
Mit jeder neuen Schriftrolle bekommt der Prinz eine neue Fähigkeit dazu.

BRAVE MIETZE
Teilweise bekämpft man mächtige Gegner.

HINTERGRÜNDE
Leider sind sie nicht immer so schön wie hier.

# Prince of Persia
# The Sands of Time

## Beschert uns Ubisoft auf dem GBA **dieselbe spielerische und optische Brillanz** wie auf der PS2?

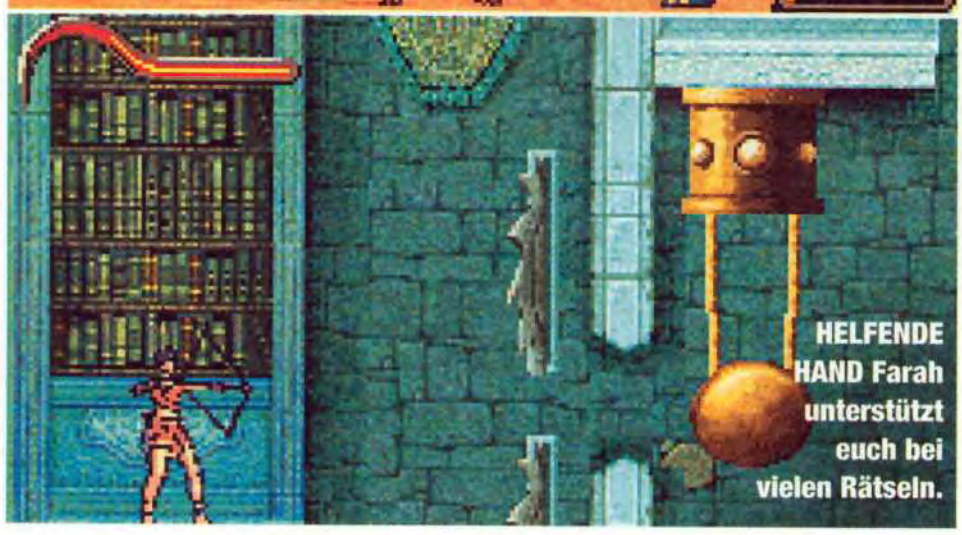
Der Sohn des mächtigen persischen Königs Sharaman entfesselt versehentlich den Sand der Zeit. Nun liegt es natürlich am Prinzen, diesem Schrecken ein Ende zu machen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Thronfolgers und durchläuft am Anfang ein kleines Tutorial, in dem die nötigsten Aktionen erklärt werden. Hardwarebedingt bewegt man sich nicht durch prunkvolle 3D-Kulissen, sondern durch knapp 130 zweidimensionale Räume, die in sechs Umgebungen des riesigen Palastes angesiedelt sind. In diesen oftmals mehrere Stockwerke umfassenden Bibliotheken oder Gefängnissen muss man die verschiedensten Rätsel lösen, um den Zugang zum nächsten Bereich zu öffnen.

### IN ANLEHNUNG AN ALTE TAGE

Das GBA-*Prince of Persia* orientiert sich sehr stark an den alten Versionen. Man springt, schwingt, klettert und hangelt sich durch immer schwerer werdende Fallenkonstruktionen und Rätsel. Später bekommt man sogar Unterstützung von Prinzessin Farah, die per Knopfdruck ebenfalls gesteuert werden kann. Auf dieser Möglichkeit bauen auch immer komplexere Rätsel auf. Das aus der PS2-Version bekannte Zeit-Feature ist auch umgesetzt worden. Verpatzt man einen Sprung, kann man die Zeit durch Betätigen der L-Taste zurückspulen. Da diese Funktion zeitlich begrenzt ist, sollte man sich aber überlegen, wann man dieses schön in Szene gesetzte Feature einsetzt. Der Held wurde durchweg sehr gut animiert und bewegt sich geschmeidig durch nette Räume. Allerdings hat man schon hübschere Hintergründe gesehen. Orientalisch angehauchte Musikstücke runden das tolle Abenteuer stimmig ab. Die GC-Version erscheint leider erst Anfang 2004.

UDO CRNJAK

ENDGEGNER
Dieses geflügelte Ungetüm ist nur im Zeit-Feature zu besiegen.



HELFENDE HAND Farah unterstützt euch bei vielen Rätseln.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
hat manchmal übel geflucht.

Während der gesamten Spielzeit war ich von den Animationen der Hauptfigur hin und weg. Dasselbe kann ich von den Hintergründen leider nicht behaupten. Sicherlich hat der Titel, was die räumliche Gestaltung angeht, seine Highlights, allerdings hätten sich die Entwickler hier etwas mehr Mühe geben können. Besonders gelungen sind die im fortschreitenden Verlauf hinzukommenden, neuen Fähigkeiten, die auch geschickt angewendet werden müssen. Auch das Partner-System findet bei den Rätseln häufige Anwendung. Das Zeit-Feature fügt sich ebenfalls sehr gut in den Spielfluss ein.

**TEST**

**PRINCE OF PERSIA**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.ubisoft.de |
| Spieler: | 1 |
| USK-Freigabe: | Ab 6 Jahren |
| Termin: | 13. November |
| Preis: | Ca. € 45,- |

⊕ Flüssige Animationen
⊕ Gelungenes Partner-System
⊖ Rücksetzpunkte etwas ungünstig
⊖ Hintergründe oft enttäuschend

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 77% | 83% | – % | 84% |

„Der kleine Prinz für unterwegs glänzt mit knackigen Rätseln und **tollen Animationen.**“

# Top Gear Rally

## Nintendos neues Rennspiel zeigt der Konkurrenz **den glühenden Auspuff.**

Was die Jungs von Tantalus mit *Top Gear Rally* abgeliefert haben, ist wirklich erstaunlich. Auf den knapp 80 Strecken läuft das Renngeschehen durchweg butterweich – egal, ob ein oder vier andere Autos dargestellt werden. Die tollen Höhenunterschiede sind auch fester Bestandteil in der Gestaltung der Kurse, die nach einiger Zeit sehr fordernd werden. Zudem sehen die Autos, die übrigens als 3D-Modelle berechnet werden, einfach genial aus. Auf der anderen Seite ist die gesamte Optik ziemlich pixelig, was aber aufgrund des Streckenanspruches und der sehr guten Spielbarkeit kaum ins Gewicht fällt. Dem Spieler stehen insgesamt fünf Spielmodi zur Auswahl, wobei das Zeitrennen, das Training, die Spritztour und der 2-Spieler-Link-Modus keiner Erklärung bedürfen. Im Meisterschafts-Modus warten drei Klassen darauf, nacheinander freigeschaltet zu werden. Das wird erreicht, indem jede Strecke in drei unterschiedlichen Varianten gefahren wird und man entsprechend der Platzierung Punkte erhält. Lediglich die Gesamtzahl von elf Fahrzeugen ist etwas dürftig.

UDO CRNJAK

**SONNENALLEE** Die Strecken werden anspruchsvoller und immer hübscher.

**MEIN FAZIT** **SUPER**

**Udo Crnjak**
ist hin und weg.

Wow! Ich bin echt überrascht, zu welchen Leistungen der GBA fähig ist. Die Grafik läuft superflüssig und die Strecken sind ziemlich anspruchsvoll. Auch die Anzahl der Kurse mit den vielen unterschiedlichen Umgebungen kann voll überzeugen. *Top Gear Rally* ist der mit Abstand beste realistische Racer auf dem Game Boy Advance-Markt .

**TEST**
**TOP GEAR RALLY**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Tantalus |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.nintendo-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler: **1-2 (2 Module)** | USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung** |
| Termin: **6. November** | Preis: **Ca. € 40,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 89% | 83% | 89% | **90%** |

# Onimusha Tactics

## Capcom startet einen Versuch im **Strategie-Genre.**

**VORSCHAU** **Vor Kampfbeginn seht ihr, welche Gegner euch bedrohen und wo sie stehen.**

**BIS HIERHIN** **Vor jeder Aktion wird euch die Reichweite gezeigt.**

In *Onimusha Tactics* versucht Oda Nobunaga mithilfe seiner Armee aus Untoten, Monstern und anderen Höllenkreaturen die Weltherrschaft zu erlangen. Natürlich setzen sich die Bewohner zur Wehr. Ähnlich wie bei *Final Fantasy Tactics Advance* handelt es sich um ein reines Strategiespiel, das allerdings lange nicht so schön anzuschauen ist wie das Pendant. In jeder Runde kann man die Figur entweder bewegen oder sie eine andere Aktion ausführen lassen. Verschiedene Waffen sorgen hierbei genauso für taktische Raffinesse wie die Höhenunterschiede der Kampfarenen. Jeder Kämpfer kann vor der Auseinandersetzung mit allen wichtigen Utensilien – Waffen, Rüstungsgegenstände, Heilkräuter – ausgestattet werden. Die musikalische Begleitung des Titels unterstreicht dabei gut die in vielen Dialogen erzählte Geschichte. Alles in allem reicht es aber nicht ganz zur Strategie-Spitze!

UDO CRNJAK

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
zieht Final Fantasy vor.

Bei mir wollte der Funke nicht sofort überspringen, wie es mir bei *Final Fantasy Tactics Advance* passiert ist. Aber die Geschichte ist ganz gut erzählt und zusammen mit der Musik entsteht sogar Atmosphäre. Für Strategie-Fans und Freunde der *Onimusha*-Serie ist der Titel sicher einen Blick wert.

**TEST**
**ONIMUSHA TACTICS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Strategie |
| Hersteller: | Capcom |
| Entwickler: | Capcom |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.capcom-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler: **1** | USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren** |
| Termin: **7. November** | Preis: **Ca. € 40,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 80% | –% | **83%** |

# Spyro Adventure

## Spyro ist auf dem GBA **erneut „On Fire"!**

Der kleine, knuffige Drache hat in seiner bisherigen Karriere schon einige unterhaltsame Videospiel-Auftritte hinter sich gebracht. Auch in seinem neuesten GBA-Auftritt hat er wieder viel zu tun. Der böse Ripto hat es durch einen unglücklichen Zufall wieder einmal in der Hand, die Welt zu vernichten. Natürlich wissen Spyro und sein geflügelter Kumpane Sparx das zu verhindern. Doch bis es so weit ist, müssen die beiden in zwölf Ländern einige Aufgaben erledigen. Im Laufe des Jump & Runs kann man drei Charaktere steuern. Neben Spyro stehen dieses Mal auch noch Agent 9, ein ziemlich abgefahrener Affe, und Sgt. Bird, ein Pinguin, der dem Affen in nichts nachsteht, zur Verfügung. Grafisch hat man sich eindeutig an den Vorgängern orientiert. Knallbunte und mit kindgerechten Gegnern und Charakteren voll gestopfte Levels verwöhnen das Auge. Vollkommen neu ist der Mehrspieler-Modus. Entweder gegeneinander oder in Zusammenarbeit kann man sich in je sechs Levels austoben.

UDO CRNJAK

**KNALLBUNT** Die Grafik hat alle Farben zu bieten.

**KRASSER AFFE** Mit Agent 9 sollte man sich besser nicht anlegen.

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Udo Crnjak** findet's niedlich.

Die Abenteuer des kleinen Spyro machen immer wieder Spaß. Witzige neue Ideen, wie die zwei Zusatzcharaktere, sorgen für frischen Wind. Der neue Mehrspieler-Modus ist eine gelungene Abwechslung zum mit viel Spielwitz versehenen Einspieler-Abenteuer.

**TEST**

**SPYRO ADVENTURE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Entwickler: | Digital Eclipse |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.spyrothedragon.com |
| Spieler: 1-2 | USK-Freigabe: Ohne Beschränkung |
| Termin: 14. November | Preis: Ca. € 40,- |

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 84% | 82% | 76% | 76% |

# Pokémon Pinball: Rubin & Saphir

N-ZONE HIT

## Packt die Pokémon **auf den Tisch.**

Nachdem der GBA mit den neuen Versionen *Rubin & Saphir* im Rollenspiel-Sektor versorgt wurde, erwartet den Spieler nun die gleichnamige Flipper-Variante. Auf zwei Tischen, die neben dem individuellen Design auch noch unterschiedliche Pokémon beinhalten, geht man auf Punkte- und Monsterjagd. Schon nach kurzer Zeit überzeugt das süchtig machende Spielprinzip und sorgt dafür, dass man nicht mehr aufhören kann. Vielerlei Extras, wie zum Beispiel ein Laden, in dem man sich mit Extrabällen oder Evolutionsstufen für die gesammelten Monster versorgen kann, fordern zum längeren Herumprobieren auf den liebevoll gestalteten Tischen heraus. Allerdings hätten die Tische etwas größer sein können. Auch die Ballgeschwindigkeit ist etwas zu langsam. Jeder Flipper hat zudem einen Bonuslevel, der zugänglich wird, sobald man drei Pokémon gefangen hat. Als i-Tüpfelchen ist der Tausch von Pokémon mit einem Freund via Linkkabel möglich.

UDO CRNJAK

**HELFERLEIN** Pickachu rettet den Ball vor dem Aus.

**HAB DICH** Wieder ein Pokémon mehr in der umfangreichen Sammlung.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak** outet sich.

Als Pokémon-Muffel muss ich ehrlich zugeben, dass mich der Titel total gefesselt hat. Auf einem Flippertisch auf Pokémonjagd zu gehen, finde ich persönlich ansprechender als die RPG-Varianten. Nur die Tische sind etwas klein und die Ballgeschwindigkeit hätte auch höher sein können. Ansonsten heißt es: Go and catch 'em!

**TEST**

**POKÉMON PINBALL**

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.nintendo-europe.com |
| Spieler: 1-2 | USK-Freigabe: Ohne Beschränkung |
| Termin: 14. November | Preis: Ca. € 40,- |

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 74% | 74% | 85% |

# Star Wars: Flight of the Falcon

## Der **rasende Falke** für die Westentasche. So gut wie Rebel Strike?

Kurze Zeit, nachdem *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* für den GameCube erscheint, bekommen alle GBA-Besitzer bereits die Gelegenheit, es sogar unterwegs mit dem Imperium aufzunehmen. THQ hat dabei in seinem *Star Wars*-inspirierten Actiontitel den Rasenden Falken als Hauptvehikel auserkoren. Den Spieler erwarten insgesamt 14 Levels, in denen er die eindeutige Sprache der Lasersalven einsetzen muss, um mit den imperialen Truppen fertig zu werden. Gelegentliche Waffen-, Schutz- oder Lebensenergie-Power-ups helfen euch dabei. Leider hört sich das alles bisher viel besser an, als es eigentlich ist. Die Entwickler haben dem GBA einfach viel zu viel abverlangt, was sich in einer trägen Spielgeschwindigkeit, starkem Ruckeln und einer grobpixeligen Optik bemerkbar macht. Auch die Kollisionsabfrage, vor allem in den Schluchten- oder Stadtlevels, gab uns des Öfteren Rätsel auf.

UDO CRNJAK

**UNSCHEINBAR** Leider ruckelt das gesamte Spiel ziemlich.

**MEIN FAZIT** OK

**Udo Crnjak** spielt lieber *Rebel Strike*.

Eines vorweg: Auf Bildern sieht der Titel echt klasse aus. In Bewegung ändert sich das allerdings schlagartig. Ständiges Ruckeln, eine stellenweise haarsträubende Kollisionsabfrage und unfaire Rücksetzpunkte werden dem Namen nicht gerecht. Schade drum.

**TEST**

**FLIGHT OF THE FALCON**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Pocket Studios |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: **www.thq.de** | |
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **21. November** | Preis **Ca. € 40,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 59% | 62% | – % | **57%** |

# Der Hobbit

## Was vor den **Ring-Kriegen** geschah!

Zurzeit kommen *Der Herr der Ringe*-Fans und passionierte Videospieler in den vollen Fantasiegenuss. Nach *Die Rückkehr des Königs* auf dem GameCube erwartet uns mit *Der Hobbit* der zweite Tolkien-Titel auf Nintendo-Konsolen. In der Rolle von Bilbo Beutlin erlebt man zusammen mit Gandalf und einer Horde Zwerge ein Abenteuer, das die Vorgeschichte zu *Der Herr der Ringe* darstellt. Aus einer isometrischen Sicht löst man dabei in den unterschiedlichsten Umgebungen Mittelerdes viele Rätsel, um weiterzukommen. Im Verlauf eignet man sich diverse Runen an, die jeweils eine bestimmte Fähigkeit, zum Beispiel Angriff oder Lebensenergie, ausbauen. Mit einem Spazierstock und dessen Spezialattacke wehrt man alle möglichen Gegner ab. Die Unterhaltungen werden von witzigen Sprachsamples ganz gut untermalt. Bei der Gestaltung der Umgebungen wäre aber etwas mehr drin gewesen. Detailarmut in den Levels lässt einen unangenehm sterilen Eindruck entstehen. Dennoch wird hier ein unterhaltsames Spiel geboten.

UDO CRNJAK

**HÜBSCH ... gezeichnet und doch irgendwie detailarm.**

**AUF LEISEN SOHLEN** Diese Orks sollte man besser in Ruhe lassen.

**MEIN FAZIT** OK

**Udo Crnjak** zieht nach Mittelerde.

Mit *Der Hobbit* wird unterhaltsame Rätselkost mit der Vorgeschichte zu *Der Herr der Ringe* geboten. Die coole Fantasie-Atmosphäre wird von den teilweise lustigen Sprachsamples und der guten Hintergrundmusik sehr gut unterstützt. Lediglich die karge Levelgestaltung langweilt die Augen nach einiger Zeit, auch wenn die Umgebungen recht nett gezeichnet wurden.

**TEST**

**DER HOBBIT**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Entwickler: | Saffire |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: **www.universalinteractive.de** | |
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **28. November** | Preis **Ca. € 45,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 65% | 71% | – % | **69%** |

# Power Rangers: Ninja Storm

Aliens haben **nur eines im Sinn:** Sie wollen wie immer die Weltherrschaft an sich reißen.

Basierend auf der neuen TV-Serie, dürft ihr Activisions Ninja-Akademie beitreten. Die Welt will nämlich vor Lothar und seinen Schergen gerettet werden. Dazu zieht ihr mit einem von sechs Power Rangers in die Schlacht und gebt Schurken mit einem Vorschlaghammer oder einem Laserschwert Saures. Die Charaktere können während einer Mission ausgetauscht werden. Euch erwartet eine ordentliche 2D-Grafik mit ziemlich texturreichen Hintergründen. Die Charaktere hingegen hätten etwas detaillierter ausfallen können.

KERSTIN SPRINGER

# MegaMan Zero 2

MegaMan Zero lässt in **seinem zweiten Auftritt** munter die Waffen sprechen.

Im zweiten Teil wird MegaMan erneut dazu missbraucht, zwischen Menschen und Reploiden Chaos zu stiften. Wie schon im Vorgänger läuft, springt und ballert man sich durch recht ansehnlich gestaltete Levels, bis man es mit einem fiesen Endgegner zu tun bekommt. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad nicht mehr ganz so harsch wie im Erstlingswerk. Hübsche Grafik, netter Sound und eine gute Spielbarkeit machen *MegaMan Zero 2* zu einem soliden Actiontitel, der allemal einen Blick wert ist.

UDO CRNJAK

# Findet Nemo

Für **Clownfisch-Vater Marlin** bricht eine Welt zusammen – Nemo ist verschwunden!

Pünktlich vor dem Kinostart will euch Disney in die Tiefen des Meeres abtauchen lassen. Dort lauern allerlei Gefahren, wie z. B. tückische Strömungen, giftige Seesterne oder hungrige Haie. Ihr weicht dahindümpelnden Quallen aus, räumt Felsbrocken beiseite oder bugsiert Perlen in Austern zurück. Aufgrund des mickrigen Spielumfangs werdet ihr schnell die Rückkehr des verlorenen Sohnes feiern dürfen. Eine hübsche Grafik sowie einen zum Geschehen passenden Sound kann das Spiel aber immerhin vorweisen.

KERSTIN SPRINGER

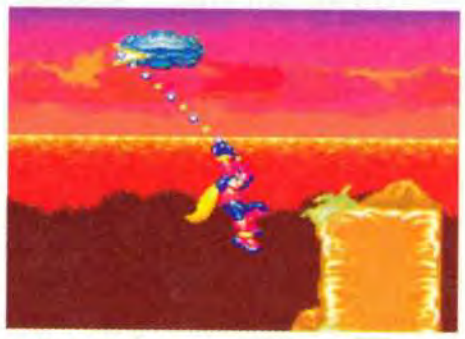
# Disney Party

Jetzt versucht sich der **geizige Entenhausener** Erpel auch noch als Schausteller!

Dagobert benötigt eure Hilfe! Der Eröffnung seines Party-Parks droht eine Katastrophe. Dr. Nickel hat nämlich sämtliche Zauberteilchen daraus stibitzt. Die Suche danach verschlägt euch auf vier Monopoly-ähnliche Spielbretter. Ihr würfelt, rückt entsprechend vor und lasst euch von langweiligen Ereignisfeldern „überraschen". Via Linkkabel könnt ihr sämtliche integrierte Minigames auch zu viert zocken. Nur leider hat Dr. Nickels in diesem Spiel neben magischen Teilchen anscheinend auch gleich den Spielspaß mitgehen lassen.

KERSTIN SPRINGER

**COOL Der Waldhüter gegen eine sabbernde Schlingpflanze.**



**NEUES UTENSIL Damit werden Abgründe leicht überwindbar.**

**FEUERQUALLEN An ihnen verbrennt ihr euch schnell die Flossen.**

**HELLO, IT'S ME Brettspielgehopse bleibt Ressort des Meisters.**

| TEST | POWER RANGERS |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Natsume |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.thq.de |
| Spieler: 1 | USK-Freigabe: Ab 6 Jahren |
| Termin: Erhältlich | Preis: Ca. € 40,- |

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 57% | – % | 71 % |

„Rettet als **kräftiger Förster** die Welt. Solide Action, an der nicht nur Fans Gefallen finden."

| TEST | MEGAMAN ZERO 2 |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Capcom |
| Entwickler: | Capcom |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.capcom-europe.com |
| Spieler: 1-2 (2 Module) | USK-Freigabe: Ab 6 Jahren |
| Termin: Erhältlich | Preis: Ca. € 45,- |

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 73% | 75% | 78 % |

„Nette Optik und ein **altbewährtes Spielprinzip** sorgen für Laune."

| TEST | FINDET NEMO |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Vicarious Visions |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.thq.de |
| Spieler: 1 | USK-Freigabe: Ohne Beschränkung |
| Termin: 14. November | Preis: Ca. € 40,- |

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 71% | – % | 69 % |

„Das Handheld-Spiel zum **Kinofilm**. Geringer Spielumfang, für junge Spieler aber passend."

| TEST | DISNEY PARTY |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | Disney Interactive |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.electronic-arts.de |
| Spieler: 1-4 (1 Modul) | USK-Freigabe: Ohne Beschränkung |
| Termin: Erhältlich | Preis: Ca. € 40,- |

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | EINZEL | |
|---|---|---|---|
| 69% | 51% | 42% | 49 % |

„Eintöniges Party-Spiel für vier Spieler, **keine Konkurrenz** für Mario & Co."

## Samurai Jack: The Amulet of Time

Gestern noch Darsteller in einer **Zeichentrickserie**, heute schon auf eurem Game Boy Advance.

Jack, der auch in der gleichnamigen Zeichentrickserie die Hauptrolle übernimmt, ist in einer seltsamen Welt gefangen und sucht das Amulet of Time, um wieder nach Hause zu kommen. Dabei kann er sich seiner Haut mithilfe eines Schwertes und verschiedener anderer Fähigkeiten, wie zum Beispiel Doppelsprünge oder Magieattacken, erwehren. Grafisch haben sich die Entwickler kein Bein ausgerissen und auch die Kollisionsabfrage ist manchmal sehr übel. Für einen gewissen Zeitraum macht der Titel aber dennoch Spaß.

UDO CRNJAK

## Disney's Kim Possible

Die süße, kleine Kim verpasst fiesen Verbrechern ordentlich **eins auf die Zwölf.**

Ihr übernehmt die Rolle von Kim, einer smarten, süßen kleinen Agentin, um gegen die Finsterlinge Dr. Drakken, Shego und Monkey Fist zu kämpfen. Dabei fallen sofort die ordentlichen Animationen der Heldin auf. Mit Schlägen, Tritten und Supersprüngen vermöbelt man – sich ständig wiederholende – Gegner. Auch die Levels haben stellenweise üble Designschwächen. Eingedenk der Tatsache, dass der Titel eindeutig für ein jüngeres Publikum konzipiert wurde, ist der harte Schwierigkeitsgrad in späteren Levels ein großes Manko.

UDO CRNJAK

## Disney's Der König der Löwen

Die ganze Savannenbande besucht den GBA. Allen voran **Timon und Pumba.**

THQ bietet allen die Möglichkeit, mit Timon und Pumba aufregende Abenteuer zu erleben. Die Kontrolle der Hauptfigur wechselt während des Spiels auf unterschiedliche Arten. Mal steuert man nur Timon, der durch seine Größe viel wendiger ist als Pumba. Dieser wiederum muss für Renneinlagen und Rammattacken herhalten. Zuweilen geht es auch im Team durch die schön gestalteten Levels. Die eingestreuten Gags sorgen für den einen oder anderen Lacher. Alles in allem ist das komplette Spiel ein Vergnügen für Jung und Alt.

UDO CRNJAK

## Spy Kids 3D: Game Over

**Kinder an die Macht.** Naja, zumindest THQ macht auf dem Game Boy Advance damit Ernst.

Großes Kino erwartet den Spieler bei diesem Titel mit Sicherheit nicht. Aber in Sachen Abwechslung ist dennoch eine Menge geboten. Klassische Kampfsituationen wechseln sich mit Renneinlagen oder Jump&Run-Passagen ab. Grafisch macht der Titel einen soliden Eindruck, vor allem kleine Details, wie aufwendige Explosionen, werten den Titel positiv auf. Spielerisch gibt es eigentlich in keinem der abwechslungsreichen Bereiche großartig etwas zu meckern. Erlernbare Fähigkeiten bringen zudem noch etwas Pep ins Spiel.

UDO CRNJAK

**PFUI SPINNE Lasst bei diesen Insekten euer Schwert sprechen.**

**FESTE DRUFF Die Gegner sehen nett aus, wiederholen sich aber.**

**LACHKRAMPF Timon posiert, bis die Schwarte kracht. Echt lustig.**

**BLECHMANN Auch ein riesiger Roboter muss gesteuert werden.**

### TEST — SAMURAI JACK

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Acclaim |
| Entwickler: | Virtucraft |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.virtucraft.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 45,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 57% | 59% | – % | **56%** |

„Ganz nette Comic-Umsetzung mit **mäßiger Grafik** und mieser Kollisionsabfrage."

### TEST — DISNEY'S KIM POSSIBLE

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Digital Eclipse |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.thq.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 40,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 69% | 60% | – % | **49%** |

„Ein unterdurchschnittliches Action-Spiel **mit vielen Wiederholungen.**"

### TEST — DER KÖNIG DER LÖWEN

| | |
|---|---|
| Genre: | Jump & Run |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Vicarious Visions |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.thq.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **2 (2 Module)** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 45,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 76% | 72% | 62% | **76%** |

„Erlebt ein lustiges Jump & Run **mit witzigen Ideen** und charmanter Präsentation."

### TEST — SPY KIDS 3D: GAME OVER

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Digital Eclipse |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.thq.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 30,-** |

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 65% | 61% | – % | **69%** |

„Abwechslungsreiches Action-Spiel **für jedermann** mit netten kleinen Grafikdetails."

# IMPORT NEWS

**AKTUELLES** **AUS JAPAN**

**Warren Harrod** berichtet.

## Farbige Rückkehr

Obwohl Nintendo nicht auf der Tokyo Game Show vertreten war, hat Präsident Iwata im Forum der Veranstaltung verkündet, dass Nintendo die originalen *Pokémon*-Versionen – Rot und Blau – wieder auf den Markt bringen wird. Grafisch werden sie sich an *Rubin* und *Saphir* orientieren, aber auch mit einigen neuen Features aufwarten können. Der Datenaustausch mit *Rubin* und *Saphir* wird möglich sein und eine Verbindung zu *Pokémon Colosseum* soll auch hergestellt werden können. Nintendo hat sich für diese Wiederveröffentlichung entschieden, um den neuen, kabellosen Kommunikationsadapter, der im Bundle mit *Pokémon Fire Red* und *Leaf Green* auf den Markt kommen wird, zu pushen. Während sich andere Unternehmen auf das Online-Gaming konzentrieren, zeigt Nintendo weiterhin, dass das Internet nur eine Art der Kommunikation ist und es auch andere Wege gibt, mit anderen zu zocken.

**INFO VERKAUFSCHARTS**

### Japan

**NINTENDO GAMECUBE**
1. Tales of Symphonia
2. Harvest Moon: Wonderful Life
3. Kirby's Air Ride
4. Final Fantasy Crystal Chronicles
5. Dramatic Pro Baseball

**GAME BOY ADVANCE**
1. Legend of Starfy 2
2. Sword of Mana
3. Naruto
4. Pokémon Pinball
5. Super Mario Advance 4

**FANTASTISCH** **Das neue Phantasy Star Online war sehr begehrt (links).** **NUR ALS VIDEO** **MGS: The Twin Snakes war leider nur als Video zu sehen (rechts).**

# Tokyo Game Show

Wir berichten über **alle wichtigen Neuheiten** direkt von einer der größten Videospielmessen.

Vom 26. bis 28. September wurde in der Makuhari-Messe nahe Tokio die 13. Tokyo Game Show veranstaltet. Mit 150.089 Besuchern konnte das dreitägige Event den bislang höchsten Zulauf verbuchen. Über 100 Firmen stellten rund 250 Titel vor, unter denen sich viele großartige Exemplare befanden. Natürlich waren auch viele hervorragende GameCube- und GBA-Spiele dabei.

### CAPCOM

Obwohl der einzige spielbare GC-Titel am Capcom-Stand *Gotcha Force* war, bildeten sich bei *Reverse Judgement 3* und *Rockman EXE 4* (beide GBA) Besucherschlangen mit einer Wartezeit von knapp zwei Stunden. Letzteres kommt in zwei Versionen (*Tournament Red Sun* & *Tournament Blue Moon*) auf den Markt und könnte laut Producer Inafune San die Millionengrenze sprengen. Zusätzlich dazu gab er bekannt, dass der Held aus Konamis *Boktai: The Sun is in your Hand* einen Gastauftritt in dem Spiel haben wird. Bedauerlicherweise war von *Killer 7* und *Biohazard 4* (*Resident Evil 4*) jeweils nur ein Video zu sehen. In einer besonderen Pressekonferenz kündigte Capcom aber einen brandneuen GC-Titel, nämlich *MegaMan X RPG*, an.

**NEWSTICKER**

**+++ SCHNURLOSES PLATIN** WaveBird, der Infrarot-Controller für den GameCube, ist ab 17. November auch im „Platinum"-Metallic-Look erhältlich. Kostenpunkt: 35 Dollar. **+++ CHUNSOFT FEIERT GEBURTSTAG** Nächstes Jahr feiert Chunsoft sein 20-jähriges Firmenbestehen und hat sich deshalb etwas ganz Besonderes überlegt. Die Entwickler werden ein noch völlig unbekanntes Rollenspiel von den berühmten *Dragon Quest*-Machern veröffentlichen. Wir werfen gespannt ein Auge darauf. **+++ VON ARNOLD VERSETZT** GameCube-Besitzer werden nicht mit dem frisch gebackenen Gouverneur von Kalifornien spielen können: Atari/Infogrames cancelte nämlich die GC-Version von *Terminator 3*; auch das Rennspiel *Driver 3* ereilte dieses Schicksal. **+++ NINTENDO IM WEIHNACHTSPREISKAMPF** Nintendo hat sich entschieden, den Preis des GC auf 14.000 Yen herabzusetzen. Zusätzlich dazu werden *Mario Kart: Double Dash!!*, *Pokémon Colosseum* und *Mario Party 5* statt der üblichen 6.800 Yen nur noch 5.800 Yen kosten. **+++ NEUWAGEN-RABATT** Amerikanische Vorbesteller von *Mario Kart: Double Dash!!* erhalten eine

**GOTCHA FORCE** **Mit nur einem spielbaren Titel für den GC war Capcom fast ein wenig enttäuschend vertreten.**

**HEROISCH** **Sega hatte die meisten Spiele für die Nintendo-Systeme zu bieten. Darunter auch Sonic Heroes.**

### SEGA

Die größte Anzahl an Nintendo-Titeln (sieben für GC und drei für GBA) war, wie immer, am Sega-Stand zu finden – und sie waren alle spielbar! Bei *Phantasy Star Online 3* kamen natürlich die längsten Warteschlangen zustande. *Puyo Puyo Fever* und *Sonic Heroes* waren bei den Besuchern allerdings auch sehr beliebt. Yuji Naka erschien mehrere Male auf der Bühne, um über *Phantasy Star Online 3* und diverse andere Sonic-Team-Projekte zu reden. Und jedes Mal wurde er von einer großen Schar von Besuchern umringt, die seine Vorträge verfolgten.

### KONAMI

Konami hatte nur ein nennenswertes GC-Spiel auf der Messe zu bieten: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Wie bei vielen anderen großen GC-Titeln war davon nur ein Video zu sehen. Trotzdem wurde der *MGS*-Stand von Hunderten Besuchern belagert. Das zeigt, wie populär *Metal Gear Solid* in Japan ist.

### NAMCO

Namcos wichtigster GC-Titel auf der Tokyo Game Show war *R: Racing Evolution*, das zudem auch noch das erste Mal überhaupt spielbar war. Die Besucher konnten sich so einen ersten Eindruck von den vielen neuen Features machen, die auf Bildern nur schwer zu zeigen sind. Das interaktive KI-System von *R: Racing Evolution* hat zwei Hauptteile: das kabellose Kommunikationssystem und das Druckmessungssystem. Sie sollen dafür sorgen, das Spielerlebnis erheblich zu intensivieren. Außerdem war das vielversprechende Rollenspiel Baten Kaitos zum ersten Mal spielbar.

**ENDLICH** **Das sagenumwobene R: Racing Evolution stand das erste Mal überhaupt auf der Tokyo Game Show zum Probespielen bereit.**

### ALLES ANDERE

Andere Titel, die auf der Tokyo Game Show vorgestellt wurden, sind *Kingdom Hearts* für den GBA (Square-Enix), *Duel Masters* für den GC (Takara), *Dream Mix TV World Characters* für den GC (Hudson) und *Digimon Racing* für den GBA (Bandai). Unter www.n-zone.de könnt ihr eine komplette Spieleliste mit allen vorgestellten GC- und GBA-Spielen nachlesen.

WARREN HARROD/UDO CRNJAK

Bonus-Disk geschenkt, die spielbare Demoversionen von fünf Cube-Neuheiten enthält: *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*, *F-Zero GX*, *Mario Party 5*, *Sonic Heroes* und *Teenage Mutant Ninja Turtles*. +++ **NEUE KONSOLE IN CHINA** Nintendo hat die Veröffentlichung einer neuen Spielekonsole (iQue Player) in China angekündigt. Das Teil sieht wie ein Controller aus und wird direkt an den Fernseher angeschlossen. Die Spiele werden auf spezielle Memory Cards heruntergeladen und dann in den Controller eingeführt. Es sollen viele Klassiker vom NES, vom SNES und sogar vom N64 verfügbar sein. +++ **MACHT-WECHSEL** LucasArts-Präsident Simon Jeffery hat kurzfristig seinen Rücktritt eingereicht. Kommissarischer Nachfolger wurde Finanz- und Verwaltungschef Mike Nelson. +++ **BEIGABE** Kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt, dass Nintendo *Pac-Man* in den USA mit verschiedenen Namco-Bundles ausliefern wird. So soll *Pac-Man* unter anderem beim Kauf von *Pac-Man World 2* sowie von *R: Racing Evolution* als kostenlose Beigabe enthalten sein. *Pac-Man* wurde erstmals auf der E3 vorgestellt. +++

**AKTUELLES AUS AMERIKA**

**Heinrich Lenhardt** berichtet.

## In die Tasche gesteckt

Vor einem Jahrzehnt ließ der Game Boy Konkurrenten wie Game Gear oder Lynx am Wegesrand der portablen Spiele-Hardware zurück, als Nächstes könnte sich Nokia eine blutige Nase holen. Das mit viel Aufwand (und Richtung GBA gezielten, arroganten Sprüchen) veröffentlichte Telefonier-MP3-Spielsystem N-Gage wurde in den US-Medien auf breiter Front verrissen. So bemängelte das ehrwürdige *PC-Magazine* Funktionalität und Handhabung der Hardware, die Spiele-Fachpresse gab den ersten Software-Titeln überwiegend Gurken-Wertungen. Und George Harrison von Nintendo of America hat für das 300 Dollar teure N-Gage primär mitfühlende Worte übrig: „Wir betrachten es derzeit nicht als große Bedrohung. Der Preis bringt es außerhalb der Reichweite der meisten Spieler. Unserer Meinung nach ist ein Multifunktions-Gerät nicht die Lösung." Wenn Sony Ende 2004 mit seinem PSP-Gerät antritt, dürfte der Kampf um den Handheld-Spielermarkt erheblich spannender werden. Doch Nintendo schläft nicht, wenn es um seinen kleinen Verkaufszahlen-Giganten geht. Nächstes Jahr soll ein neuer Wireless-Adapter Multiplayer-Spiele ohne Kabelverstrippung erlauben. Bestes Kaufargument für einen GBA SP ist aber immer noch die Qualität und Bandbreite der Spiele – ein Punkt, dessen Bedeutung Nokia anscheinend unterschätzt hat.

**INFO VERKAUFSCHARTS**

### USA

**NINTENDO GAMECUBE**

1. Soul Calibur II
2. WWE Wrestlemania XIX
3. F-Zero GX
4. Madden NFL 2004
5. Mario Golf: Toadstool Tour

**GAME BOY ADVANCE**

1. Final Fantasy Tactics
2. Pokémon Pinball
3. Pokémon Rubin
4. Pokémon Saphir
5. Donkey Kong Country

# IMPORT NEWS

**WER BIN ICH?** **Eine spontane Demonstration von Mario-netten sorgt auf dem Times Square in New York für irritierte Passanten.**

## INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

### Japan

**NINTENDO GAMECUBE**

**Zuletzt erschienen:**
Billy Hatcher and the Giant Egg ..... 9. Oktober
Made in Wario ..... 17. Oktober
Shikigami no Shiro II ..... 24. Oktober
**Erscheint demnächst:**
Mario Kart: Double Dash!! ..... 7. November
Pokémon Colosseum ..... 21. November
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 Plus .. 27. November
Phantasy Star Online Episode III ..... 27. November
Gotcha Force ..... 27. November
R: Racing Evolution ..... 27. November
Mario Party 5 ..... 28. November
Medabot Brave ..... November

**GAME BOY ADVANCE**

**Zuletzt erschienen:**
Mermaid Melody ..... 9. Oktober
Bomberman Generations Game Collection 16. Oktober
Legend of Dynamic ..... 24. Oktober
Metal Max Returns Kai ..... 24. Oktober
Oriental Blue ..... 24. Oktober
**Erscheint demnächst:**
Mermaid Melody ..... 9. Oktober
Metal Max Returns Kai ..... 24. Oktober

### USA

**NINTENDO GAMECUBE**

**Zuletzt erschienen:**
Kirby Air Ride ..... 13. Oktober
Armada 2: Star Command ..... 14. Oktober
Bionicle ..... 14. Oktober
Haunted Mansion ..... 14. Oktober
XGRA ..... 14. Oktober
NBA Live 2004 ..... 15. Oktober
Tak and the Power of Juju ..... 15. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu ..... 16. Oktober
SSX 3 ..... 20. Oktober
Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike .. 20. Oktober
Hot Wheels World Race ..... 21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles ..... 21. Oktober
Road Kill ..... 27. Oktober
Tony Hawk's Underground ..... 27. Oktober
Dragon Ball Z: Budokai ..... 28. Oktober
Gladius ..... 28. Oktober
Harry Potter: Quidditch World Cup ..... 28. Oktober
Resident Evil Code Veronica X ..... 28. Oktober
Rogue Ops ..... 28. Oktober
SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom .. 29. Oktober
Fairly Odd Parents ..... 3. November
Medabots: Infinity ..... 3. November
MS Gundam: The Ace Pilot ..... 3. November
FIFA 2004 ..... 4. November
Frogger's Adventures: The Rescue ..... 4. November
Tom & Jerry ..... 4. November
True Crime: Streets of L.A. ..... 4. November
Yu-Gi-Oh!: The Falsebound Kingdom .. 4. November
Lord of the Rings: Return of the King .. 5. November
**Erscheint demnächst:**
XIII ..... 6. November
Sphinx ..... 10. November
Crash Nitro Kart ..... 11. November
Go! Go! Hypergrind ..... 11. November
Goblin Commander ..... 11. November
Looney Tunes: Back in Action ..... 11. November
Mario Party 5 ..... 11. November
Medal of Honor: Rising Sun ..... 11. November
Monster 4x4 ..... 11. November
Muppets Party Cruise ..... 11. November
The Hobbit ..... 11. November
Mario Kart Double Dash ..... 17. November
Need for Speed Underground ..... 17. November
NFL Blitz Pro ..... 17. November
Beyond Good & Evil ..... 18. November
Disney's Hide & Sneak ..... 18. November
Metal Arms ..... 18. November
Prince of Persia: Sands of Time ..... 18. November
Tonka: Rescue Patrol ..... 18. November

**GAME BOY ADVANCE**

**Zuletzt erschienen:**
Mega Man Zero 2 ..... 14. Oktober
SimCity 2000 ..... 15. Oktober
Tak and the Power of Juju ..... 15. Oktober
Super Duper Sumos ..... 20. Oktober
Super Mario Bros. 3 ..... 20. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles ..... 21. Oktober
Top Gear Rally ..... 21. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu ..... 24. Oktober
Operation Armored Liberty ..... 27. Oktober
Spyro: Attack of the Rhynocs ..... 27. Oktober
Tony Hawk's Underground ..... 27. Oktober
Cartoon Network Speedway ..... 28. Oktober
Harry Potter: Quidditch World Cup ..... 28. Oktober
Prince of Persia: The Sands of Time ..... 28. Oktober
Quad Desert Fury ..... 28. Oktober
SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom .. 29. Oktober
Spirits & Spells ..... 31. Oktober
Ultimate Beach Soccer ..... 31. Oktober
CIMA: The Enemy ..... 3. November
Fairly Odd Parents ..... 3. November
Fire Emblem ..... 3. November
Lizzie McGuire on the go ..... 3. November
Brother Bear ..... 4. November
FIFA 2004 ..... 4. November
Frogger's Journey ..... 4. November
Green Eggs and Ham ..... 4. November
Little League Baseball ..... 4. November
Tiger Woods PGA Tour 2004 ..... 4. November
Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards ..... 4. November
Lord of the Rings: Return of the King .. 5. November
**Erscheint demnächst:**
Baldur's Gate: Dark Alliance ..... 10. November
Justice League: Chronicles ..... 10. November
Activision Anthology ..... 11. November
American Idol ..... 11. November
Corvette ..... 11. November
Crash Nitro Kart ..... 11. November
CT Special Forces ..... 11. November
Harvest Moon: Friends of Mineral Town .. 11. November
Looney Tunes: Back in Action ..... 11. November
Magical Quest 2 ..... 11. November
Onimusha Tactics ..... 11. November
Sitting Ducks ..... 11. November
SSX 3 ..... 11. November
The Hobbit ..... 11. November
R-Type 3 ..... 16. November
Spy Muppets ..... 16. November
Mario & Luigi ..... 17. November
Medal of Honor: Infiltrator ..... 17. November
BeyBlade ..... 18. November
Cat in the Hat ..... 18. November

# GameCube läuft heiß dank neuem Preis

**HARDWARE** **Kleine Preise und großer Werbe-Aufwand.**

So billig? Das will ich! Am 25. September wurde der GameCube-Preis in den USA auf 99 Dollar gesenkt. Prompt zog der Würfel in den Verkaufscharts auf und davon. In der am 4. Oktober endenden Kalenderwoche wurden 20 Prozent mehr GameCubes verkauft als PS2-Einheiten. Von einer Vervierfachung bei den GameCube-Verkäufen sprach Dan DeMatteo von der Fachgeschäftkette GameStop. Und damit der Boost nach der Preissenkung nicht gleich verpufft, versenkt Nintendo of America alleine für die neue „Who are you?"-Werbekampagne 50 Millionen Marketing-Dollar. Durch TV- und Kino-Spots, Werbeseiten, Plakatwände und eine wirre Webseite (www.nintendo.com/whoareyou) soll die Öffentlichkeit erreicht werden. Insgesamt will Nintendo of America bis zum Jahresende 100 Millionen Dollar ins Marketing stecken. **(hl)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** www.nintendo.com
**Termin:** Bereits erhältlich

# Fire Emblem

**STRATEGIE** **Fantasy-Kult goes West.**

**ANSICHTSSACHE** **Werdet Zeuge eines Duells.**

Nach dem brillanten *Final Fantasy Tactics Advance* erscheint dieser Tage ein weiterer komplexer Rollenspiel-Taktik-Mix. Intelligent Systems, die Macher der allseits beliebten *Advance Wars*-Spiele, sind in ihrer Heimat Japan für die *Fire Emblem*-Serie berühmt. Dieser Tage erreicht eine englischsprachige Version der neuesten GBA-Ausgabe Nordamerika. In einer Fantasy-Welt besteht man Rundentaktikkämpfe, eingebettet in eine saftige Rollenspiel-Handlung. Statt der Produktion anonymer Einheiten gibt es einen wachsenden Pool an Party-Mitgliedern, die Erfahrung sammeln. **(hl)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** www.nintendo.com
**Termin:** November (USA)

# Goblin Commander

**STRATEGIE** **Das wird aber höchste Echtzeit. Ran an den Commander!**

Echtzeit-Strategie ist eines der beliebtesten Genres auf dem PC, konnte aber auf Videospiel-Systemen bisher kaum einen Blumentopf gewinnen. Das Design des speziell für Konsolen entwickelten *Goblin Commander* drehte sich deshalb von Anfang an um die Gamepad-Funktionalität. Das Resultat ist vielversprechend: Fummeliges Anvisieren einzelner Einheiten ist nicht nötig. Jeder der fünf Clans produziert individuelle Einheitentypen sowie einen Titanen, ein riesiges Superwesen mit Sonderfähigkeiten, das der Spieler im Kampf direkt steuert. Die Mischung aus strategischer Planung und krachiger Action mit effektreicher 3D-Grafik verspricht ein originelles Spielerlebnis. Erhöhte Erregung winkt im Duell-Modus, bei dem sich zwei Kommandeure im Splitscreen gegenseitig an die Basis gehen. **(hl)**

**STEINBRECHER** **Obermonster des Stonecrusher-Clans ist der dicke Ogre.**

**Hersteller:** Jaleco
**Internet:** www.goblincommander.com
**Termin:** November (USA)

# Gladius

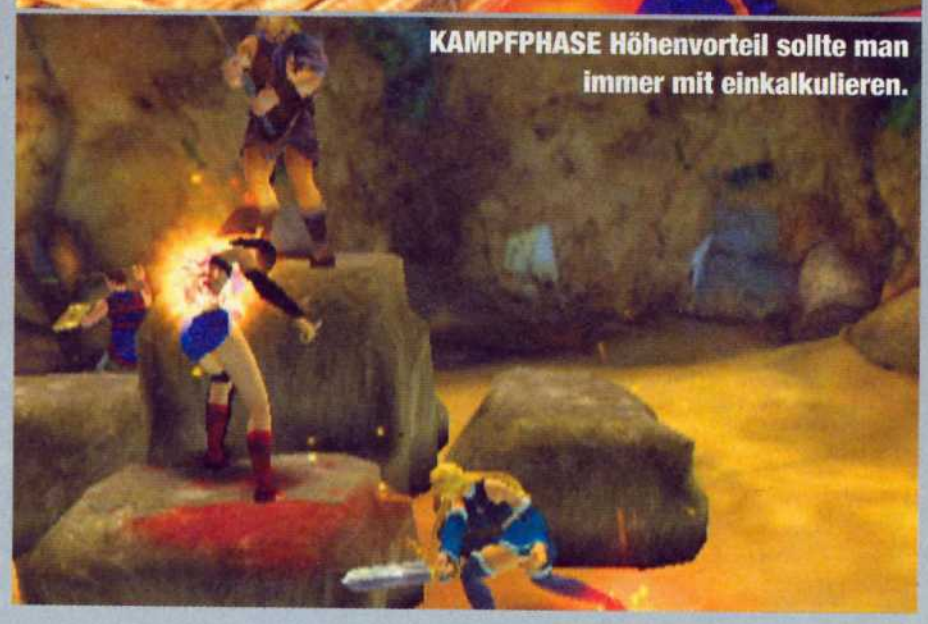
## **Lasst die Spiele beginnen!** Ein glorreicher Siegeszug durch blutgetränkte Arenen wartet auf euch.

In puncto Rollenspiele scheiden sich ja bekanntlich die Geister: Strategien und Taktiken unter Berücksichtigung charakterspezifischer Statuswerte sowie damit verbundener Fähigkeiten auszutüfteln, ist eben nicht jedermanns Sache! Während für RPG-Liebhaber Zeit ihre Bedeutung verliert, sobald sie mit Leib und Seele in ihr virtuelles Universum eintauchen, werden andere dessen Faszination niemals begreifen. Aber auch weniger RPG-Begeisterte oder absolute Rundenmuffel sollten mit *Gladius* doch mal ein paar Probeschlachten zocken. Activisions Kampf der Giganten entführt euch in eine dem alten Rom ähnelnde Welt. Ihr schlüpft entweder in die Haut von Valens, Sohn eines berüchtigten Gladiators, oder in die von Ursula, der Tochter eines Barbarenkönigs. Ihr wandert über eine weitläufige Landkarte und wählt eine darauf verzeichnete Arena an. Jeden Kampfschauplatz dürft ihr beliebig betreten und verlassen. In jeder Arena finden etliche Kämpfe mit unterschiedlichen Gladiatoren verschiedener Klassen statt. Vier charakterspezifische Angriffsvarianten (Standard, Spezialtechnik, Spezialwaffe und Zauber) habt ihr dabei im Gepäck. Gegnerische Statuswerte immer scharf im Auge behaltend, beginnt euer Kampf ums nackte Überleben! Aspekte – wie beispielsweise Kisten, die euch Höhenvorteile verschaffen – bereichern dabei die strategische Komponente. Um das Ganze abwechslungsreicher zu gestalten, warten Herausforderungen wie das Einnehmen, Erobern und Sichern von Positionen auf euch. Die Kämpfe erfordern zudem oft weitere Mitstreiter. Mehr oder weniger taugliche, todesmutige Kollegen können dafür in einer Gladiatorenschule rekrutiert werden. Wenn ihr lieber gemeinsam mit Freunden die Schwerter wetzt, darf die blutrünstige Wanderschaft zu zweit begonnen werden, oder aber ihr liefert euch mit bis zu vier Freunden spannende Arenenkämpfe. Ein gutes RPG hält außer breit gefächerten Statuswerten selbstverständlich auch eine beachtliche Vielfalt an Ausrüstungsgegenständen bereit, die selbst rekrutierten Mitstreitern ein längeres Leben schenkt. Neben einigen Kampfgeräuschen verhelfen speziell die mächtigen Posaunenklänge zu dichter Atmosphäre. Die Kämpfe glänzen außerdem mit schönen Effekten und absolut realistisch in Szene gesetzten, dramatischen Sterbeszenen.

KERSTIN SPRINGER

**IDYLLISCH** Über eine Landkarte wandernd, erwartet euch ein glorreicher Siegeszug.

**HARTE BANDAGEN**
In den Arenen geht's nicht gerade zimperlich zur Sache.



**KAMPFPHASE** Höhenvorteil sollte man immer mit einkalkulieren.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Kerstin Springer**
ist im Blutrausch.

Activisions Gladiatoren-RPG fesselte mich überraschend stark. Da ich Rollenspiele nicht unbedingt zu meinen bevorzugten Genres zähle, rate ich jedem dazu, *Gladius* einmal Probe zu spielen. Sowohl strategisch als auch taktisch die örtlichen Gegebenheiten zu nutzen und dabei so viele Kontrahenten wie möglich ins Grab zu nehmen, hat mir unwahrscheinlich Spaß gemacht. Einzig die Story hätte etwas mehr in den Vordergrund treten können. Aber die spannenden Kämpfe lassen die unbefriedigende Story fast vergessen.

**IMPORT-TEST**
**GLADIUS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Hersteller: | Activision |
| Entwickler: | LucasArts |
| Speichern: | 2 Blöcke |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |

Internet: **www.gladius.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | Sprache **Englisch** |
| Europa-Termin **21. November** | Störfaktor Sprache **Mittel** |

- ⊕ **Umfangreiches Strategie-RPG**
- ⊕ **Abwechslungsreiche Gegner**
- ⊕ **Dichte Atmosphäre**
- ⊖ **Gegnerintelligenz etwas zu schwach**

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 78% | 74% | **83%** | 78% |

IMPORT USA

„Fesselndes Gladiatoren-Abenteuer. Das passende Konsolenfutter für furchtlose, **todesmutige Kaudegen.**"

# HARDWARE

## 4 in 1 Blue Lightning

**LENKRAD** Ein Einsteiger-Lenkrad eignet sich für den GameCube, die Xbox, die PlayStation 2 und sogar für den PC.

**WIRR** Die Beschriftung ist sowohl für die Xbox, die PlayStation 2, den PC und den GameCube ausgerichtet.

**TECHNIK** Über diese Kabelpeitsche werden die vier Systeme angeschlossen.

**FEST** Vier Noppen auf der Unterseite sorgen nur auf flachen Oberflächen für festen Halt.

Dieses Lenkrad ist etwas Besonderes, denn ihr könnt es nicht nur an den GameCube, sondern auch an Sonys PlayStation 2, Microsofts Xbox und einen Windows-PC anschließen. Die vier Anschlüsse befinden sich am Ende des zwei Meter langen Lenkradkabels. In der Praxis sieht das etwas komisch aus, denn drei der vier Stecker baumeln stets ungebraucht herum. Aber wie heißt es: Die inneren Werte zählen.

### STEUER-HILFE?

Das Gerät ist im Vergleich zur Referenz von Logitech (Force Feedback Wheel) sehr klein und lässt sich in der Neigung nicht verstellen. Schade eigentlich, denn so müsst ihr das Lenkrad stets auf einen Tisch stellen. Über eine kleine Plastik-Klappe auf der Unterseite könnt ihr das Blue Lightning noch etwas weiter nach oben richten, dafür kommt man sich allerdings bei Rennspielen wie *Burnout 2* vor, als würde man einen LKW steuern. Die vier Gumminoppen an der Unterseite halten das Lenkrad zwar auf flachen Tischen fest, eine Schraubenlösung für die Tischkante wäre aber eine bessere Wahl.

### KLEINE FAHRSTUNDE

Ein Lenkrad zu steuern, ist nicht schwierig. Beim Blue Lightning schließt man zum Beispiel die kleinen Pedale an, stöpselt ein weiteres Kabel in den GameCube und schon kann es losgehen. Die Lenkempfindlichkeit könnt Ihr zwischen 30% und 90% einstellen. Das ist allerdings extrem umständlich, denn zum Einstellen habt ihr nur eine Taste und das digitale Steuerkreuz. Ob ihr nun das Richtige eingestellt habt, gibt ein Piepton an. In der Fahrpraxis mit *Burnout 2* (GC) und *Mercedes Benz World Racing* (Xbox) schlug sich das Lenkrad ganz gut: Die Tasten sind akzeptabel verarbeitet, die Pedale zwar etwas klein, aber okay. Die Beschriftung der Feuertasten hat uns jedoch gestört: Die Taste „X" interpretiert der GameCube nämlich als „A", während das Dreieck nicht „A", sondern „X" bedeutet. Die Referenz im Lenkrad-Lager ist und bleibt Logitechs Force Feedback Wheel – das kostet zusammen mit den Pedalen zwar doppelt so viel, ist dafür aber besser verarbeitet und leichter zu bedienen als das Blue Lightning. **(bh)**

**ABGEFAHREN**
**Das Blue Lightning ist zwar sehr handlich, lässt sich aber zum Beispiel nicht verstellen.**

**TEST**

**4 IN 1 BLUE LIGHTNING**

| | |
|---|---|
| Typ: | Lenkrad |
| Hersteller: | Jöllenbeck |
| Info-Telefon: | 01805-125133 |
| Internet: | www.speed-link.com |
| Preis | Preis-Leistung |
| Ca. € 40,- | OK |

- ⊕ Für vier Systeme einsetzbar
- ⊕ Programmierbare Empfindlichkeit
- ⊖ Etwas kleine Pedale
- ⊖ Komplizierte Bedienung

GESAMTWERTUNG

**OK**

# GBA SP Value Pack 6 in 1

**ZUBEHÖR** **Das Rundum-glücklich-Paket für Nintendos GBA SP – fehlt nur noch ein Akku.**

Was braucht man alles, um mit dem GBA SP nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein Link-Kabel, Kopfhörer-Adapter samt Ohrhörern und eventuell noch ein Ladegerät für das Auto – all das findet ihr im Value Pack 6 in 1.

**FEIN Nützliches Zubehör für den Game Boy Advance.**

Die schwarze Tasche für den GBA SP könnt ihr mit einem Reißverschluss bequem öffnen, sie bietet Platz für bis zu zwei Spiele und ausreichend Schutz gegen kleinere Stürze – ihr Gürtelriemen ist allerdings etwas windig und nur per Klettverschluss befestigt. Bei hektischen Bewegungen kann sich die Tasche also vom Gürtel lösen. Das beigelegte Link-Kabel könnt ihr über einen kleinen Schalter auch so einstellen, dass der GBA SP mit dem alten Game Boy Color zusammenarbeitet. Gemeinsam mit dem Adapter verrichten die Ohrhörer zwar ihren Dienst, das war es aber auch schon. Für den Einsatz mit einem Walkman oder CD-Player sind die schlecht klingenden Dinger nicht geeignet. **(bh)**

**TEST**

**VALUE PACK 6 IN 1**

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Jöllenbeck |
| Info-Telefon: | 01805-125133 |
| Internet: | www.speed-link.com |
| Preis | Ca. € 15,- |
| Preis-Leistung | Sehr gut |

- Praktisches Zubehör
- Vergleichsweise günstig
- Ohrhörer klingen sehr schlecht

GESAMTWERTUNG

**GUT**

**AKTUELLES HARDWARE**

**Bernd Holtmann** berichtet.

## GBA-Fernseher

Unglaublich, aber wahr: Der Hersteller Blaze bietet schon seit einer ganzen Weile einen TV-Tuner für den Game Boy Advance an. Was das genau ist? Ein Modul, das allerdings kein Spiel beherbergt, sondern aus dem GBA einen Fernseher macht. Das Gerät soll von vier Batterien betrieben werden, separate Anschlüsse für DVD-Player oder andere Konsolen besitzen und bis zu drei Stunden Strom liefern. Damit der Empfang stimmt, bringt das Modul auch eine eigene Antenne mit. Ob sich die Anschaffung für rund 100 Euro lohnt? Wie sieht es mit der Bildqualität aus? In der nächsten N-ZONE nehmen wir den TV-Tuner unter die Lupe. Bis dahin: Viel Spaß beim Spielen!

# Madcatz MicroCON

**CONTROLLER** **Kleiner und bunter als Nintendos Original.**

Madcatz lässt nichts anbrennen: Mit dem MicroCON bringen die britischen Zubehör-Spezialisten einen Controller in den Handel, bei dem Knöpfe und Tasten wesentlich näher beieinander liegen als bei Nintendos Original-Controller. Die Außenseite der Griffe hat Madcatz mit einer praktischen Gummischicht überzogen – die bietet mehr Halt im Spiel. Die Verarbeitung des MicroCON ist erstklassig und das Kabel mit 2,5 Metern mehr als ausreichend lang. Die beiden Analog-Sticks sind robust, präzise und leichtgängig, aber um das viel flachere digitale Steuerkreuz bedienen zu können, müsst ihr schon etwas fester drücken. Für Prügelspiele besonders nützlich ist die Programmierfunktion über die Makro-Taste. Damit legt ihr Tastenkombinationen auf verschiedene Tasten und könnt damit zum Beispiel komplizierte Schlagfolgen einsetzen. **(bh)**

**HANDLICH**
**Der MicroCON ist wegen des gummierten Randes sehr griffig.**

**TEST**

**MICROCON**

| | |
|---|---|
| Typ: | Controller |
| Hersteller: | Madcatz |
| Info-Telefon: | 01805-62444533 |
| Internet: | www.madcatz.com |
| Preis | Ca. € 20,- |
| Preis-Leistung | Gut |

- Gummierte Seiten
- Kleines Format
- Sehr langes Kabel (2,5 Meter)

GESAMTWERTUNG

**SEHR GUT**

**INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

| Artikel | Hersteller | Preis | N-ZONE-Wertung |
|---|---|---|---|
| **Controller:** | | | |
| GameCube Controller | Nintendo | Ca. € 40,- | Super |
| MicroCON | Madcatz | Ca. € 20,- | Sehr gut |
| RF Cube Pad (Funk) | Speed Link | Ca. € 50,- | Sehr gut |
| Soft Touch Pad | Bigben | Ca. € 15,- | Sehr gut |
| Pro Pad | Vidis | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| Cube Controller (mit Cover-Schalen) | 4Gamers | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| **Lenkräder** | | | |
| Force Feedback Wheel | Logitech | Ca. € 80,- | Sehr gut |
| Booster 9000 | Vidis | Ca. € 70,- | Sehr gut |
| Booster 5000 | Vidis | Ca. € 60,- | Sehr gut |
| Challenge 2 Racing Wheel | Thrustmaster | Ca. € 35,- | Sehr gut |
| **RGB-Kabel** | | | |
| RGB-Kabel mit Booster | Wolfsoft | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Vidis | Ca. € 10,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Wolfsoft | Ca. € 70,- | Super |
| **Diverses** | | | |
| Starterpack for Gamers | Madrics | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| Powerboard-Keyboard | Bigben | Ca. € 30,- | Gut |
| VGA Box Converter | Logic 3 | Ca. € 60,- | Gut |
| Advanced Musicplayer (MP3) | Bigben | Ca. € 60,- | Ok |

| Artikel | Hersteller | Blöcke | Preis |
|---|---|---|---|
| **Memory Cards:** | | | |
| Memory Card 64 MB | Bigben | 1.019 Blöcke | Ca. € 25,- |
| Memory Card 16 MB | Hama | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 8 MB Memory Card | Flame | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |

# Leserbriefe

## Eure Meinung ist gefragt!

**GEILE SPIELE ... schleppende Verkäufe. Falsches Marketing von Nintendo?**

**Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Redaktion N-ZONE**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**E-Mail: n-zone@computec.de**

**INFO MEINUNG PER SMS**

### Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

### Nintendo am Ende?

Liebe N-ZONE-Redaktion,
mit meinen 27 Jahren falle ich wohl in die gleiche Alterskategorie wie der Leser Hartwig. Sein Brief hat mir teilweise aus der Seele gesprochen. Vor circa einem Jahr kaufte ich mir den GameCube, unter anderem, weil er das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bot und praktisch portabel ist. Nach einem Jahr ist die Freude einem gewissen Frust gewichen und ich empfehle Freunden eher die Xbox als den Cube. Das liegt nicht an der Leistungsfähigkeit des Cube, sondern daran, wie stiefmütterlich er von Nintendo behandelt wird. Für die Xbox gibt es mittlerweile circa 300 Spiele, während es für den GameCube gerade mal 180 sind. Manche Top-Titel erscheinen gar nicht mehr für den GameCube (aber auf PS2 und Xbox) oder teilweise verspätet. Diverse Hersteller, z. B. Acclaim, haben sich ganz vom GameCube losgesagt. Andere Genres, wie z. B. ein Rennspiel à la *Moto GP 2,* vermisse ich

***„Nintendo behandelt den Cube stiefmütterlich!"***

deutlich. Auch das Erscheinen einer „Player's Choice"-Reihe war längst überfällig, da wurden die PS2- und Xbox-User eher bedient. Und ob allein durch das „Verramschen" des GameCube für 99,- € sich einige der oben genannten Folgen einer total verfehlten Marketing-Kampagne auch nur im Ansatz rückgängig machen lassen, bezweifle ich doch sehr. Schade, Nintendo hätte aus dem Cube was richtig Gutes machen (und eine breitere Käuferschicht als die Xbox bedienen) können.

KARSTEN WISWEH

Hallo meine lieben N-ZONE-Redakteure!
Ich kann nicht mehr länger zusehen, wie Nintendo sich aufführt! Wie Jens Hartwig in Ausgabe 11/03 schon sagte, hat Nintendo in eurem Interview keine Frage richtig beantwortet! Wieso können die nicht einfach zugeben, dass sie gerade nur Mist bauen? Online-Gaming lohnt sich noch nicht? Ha! Dass ich nicht lache! Jeder GameCube-Besitzer, den ich kenne, träumt von mehr Online-Games auf dem Cube! Und es kann ja sein, dass den GameCube eher Jugendliche spielen. Aber selbst die wollen coole und erwachsene Spiele. Und Nintendo will nur Spiele höchster Qualität? Klar, wenn ich an *Resident Evil 4* oder *Mario Kart* denke, dann läuft mir jetzt schon das Wasser im Mund zusammen. Aber wenn ich mir die ersten Bilder zu *Fable* und *Doom 3* auf der Xbox anschaue, dann könnte ich weinen aus Vorfreude! Naja, vielleicht wird's ja wieder. Ciao!

DAVID LATTICH

Hoch verehrtes N-ZONE Team!
Das ist meine erste Mail an euch, da ich bisher nichts zu bemängeln hatte. Brauchte ich auch nicht, denn bis auf den etwas zu geringen Umfang seid ihr ein echt geiles Mag. Aber langsam platzt mir der Kragen mit diesen ganzen „Konsolenkennern", die andauernd ankommen von wegen „Der Cube is doch eh nur ne Babykonsole" oder „Der Cube is doch voll out". Ersteres nervt mich besonders, denn ich finde, die *Resident Evil*-Serie, *Killer 7*,

**INFO WWW.N-ZONE.DE**

### Themenchat

**Chat mit Ubi Soft:**
Der Publisher von XIII, Splinter Cell und Prince of Persia ist am Mittwoch, den 19. November, um 17 Uhr bei uns im Chat und beantwortet euch alle Fragen. Wenn ihr Lust habt, schaut doch mal vorbei.

**Chat mit der Redaktion:**
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktionschat findet am 25. November um 17 Uhr statt.

**Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.**

*Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Geist, Metroid Prime 2, Too Human, Eternal Darkness* und nicht zuletzt das geheimnisvolle *Game Zero* sprechen da eine deutliche Sprache. Da kommt man mir immer mit so tollen Spielen wie *Devil*

**„Viele Zocker sind Opfer der Kommerzwelt!“**

*May Cry 2* von der PlayStation 2, welches eigentlich total langweilig ist, aber wegen der (anspruchslosen) Ballerei ja absolut cool ist. Und wenn sich dann ein gewisser Jens Hartwig (siehe letzte Ausgabe) beschwert, der Cube wäre nicht cool, dann soll er eben den Mainstreamweg gehen und sich die coole PS2 kaufen. Cool ist für mich das total geile *Viewtiful Joe*, total unkommerziell und einfach nur Action pur. Richtige Zocker werden mir zustimmen, dass Nintendo die besten Spiele entwickelt! Und die Zocker, die nur auf die Verkaufszahlen gucken und versuchen, sich die trendigsten Sachen zu holen, sind die Opfer der modernen Kommerz- bzw. Mainstreamwelt.

# Vermisst

Hallo N-ZONE-Team,
für uns ist Nintendo von Anfang an eine Familienkonsole gewesen. Und unsere gesamte Familie vermisst auf dem GameCube (und vorher schon auf dem N64) Action-Adventures, wie es sie auf dem Super Nintendo gegeben hat. Außer *Zelda* ist da leider nichts übrig geblieben. Warum gibt es nicht mehr Spiele in der Art (wie *Secret of Mana, Illusion of Time, Lufia* etc.)? Oder sind diese für die nachwachsende Spielergeneration nicht mehr blutig genug? Dagegen spricht doch eigentlich die Beliebtheit von *Zelda* in allen Variationen. Viele Grüße

IRA (40), SVEN (18), KARSTEN (16), PATRICK (13 )

# Soul Calibur & Co.

Hallo N-ZONE-Team,
ich finde, dass *Soul Calibur 2* das beste Prügelspiel auf dem GameCube seit *Super Smash Bros. Melee* ist. Meiner Meinung nach wird Nintendo beim Weihnachtsgeschäft erfolgreich sein dank Spielen wie *Mario Kart* und *F-Zero*. Die Xbox wird sich jedoch schlechter verkaufen, da die Kracher *Halo 2* und *Fable* erst 2004 erscheinen. Bezüglich der Verschiebungen vieler Spiele möchte ich auch noch etwas sagen. Wenn man auf Titel wie *Pikmin 2* wartet und diese dann verschoben werden, kann das sehr nervig sein. Aber ich kann auch Nintendo verstehen, dass sie Spiele verschieben, wenn die Qualität noch nicht stimmt. Ich möchte nämlich lieber ein gutes Spiel ein paar Monate später besitzen anstatt ein unausgereiftes.

EUER LESER TOBIAS

INFO NINTENDO PRÄSENTIERT ...

# Gewinnspiel

**Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über vier neue GameCube-Spiele darf sich nun Marcel Niemeier aus Rinteln freuen.**

Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder etwas gewinnen. Der Gewinner erhält *F-Zero GX* von Nintendo! Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist ebenfalls wieder, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 14. November. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

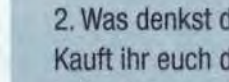
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Stichwort: Leserbrief-Comic, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

# Forums-Geflüster

**Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.**

**Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Mario Kart: Double Dash!! “**

| | |
|---|---|
| Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 20.06.03<br>IP : 62.104.218.83<br>Gepostet: 16.10.03 18:22 | jo da geb ich dir recht 16 strecken sind zu wenig aber ich glaube bei mario kart 64 waren es auch nicht mehr es waren 4 verschiedene cups mit jeweils 4 strecken und es war trotzdem ein top game ich denke es wird ein top spiel so wie die vorgänger |
| MoTiFan<br>Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 04.11.02<br>IP : 80.131.161.254<br>Gepostet: 16.10.03 19:48 | AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!<br>Es wurd doch auf ziemlich seriösen Seiten gesagt das es jede menge zum Freispielen geben wird, war da auch nicht was offizielles von Nintendo?? Außerdem müssen die Toad mit reinpacken.<br><br>Wenn es wirklich so bleiben sollte, 16 Strecken (warscheinlich noch alle gleich verfügbar) nur 4 Battle arenen und keine Fahrer zum freispielen, wäre ich schon entäuscht. Dann wird der 1 Player modus genauso langweilig wie bei der N64 Version. Hoffentlich ist die Gegner KI wieder besser.<br><br>Vorbestellt ist es schon aber fände es schade wenn sie das Potenzial von MK nicht ausnützen würden. |
| OldMacMario<br>Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 16.06.03<br>IP : 81.217.26.100<br>Gepostet: 18.10.03 13:09 | AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!<br>Egal, wie viele Strecken es jetzt sind(Freispielbares fänd ich natürlich auch schön), auf jeden Fall gibt es doppelt so viele Charaktere, unterschiedliche Karts und zwei neue Battle-Modi, das sind schon einige Neuerungen. Genial wirds sowieso auf jeden Fall, also was solls. |
| Mr.God<br>Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 15.10.03<br>IP : 172.177.9.160 | AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!<br>mir ist es egal, ob eine bonusdisc dabei sein wird oder nich. es sind ja nur demo versionen von spielen. bei zelda fande ich es geil, dass OoT drauf war. |
| Riefbowitch<br>Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 13.10.03<br>IP : 217.232.222.92<br>Gepostet: 16.10.03 18:11<br>  | AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!<br>was?<br>echt ätzend!!<br>wenns stimmt!<br>aber ich glaube, freispielbare characktere wird es mit sicherheit geben!!<br><br>naja, ich werds mir mit ziemlicher sicherheit schon hohlen!! |
| nintendogamer2003<br>Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 22.02.03 | AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!<br>Genau, hör nich auf die ngames sondern warte was die nzone schreibt. Außerdem find ich 16 strecken nich zu wenig, hauptsache sie sind gut, mir is |
| JC-Vega<br>Rang : ▲<br>Angemeldet seit: 14.09.03<br>IP : 217.226.30.195<br>Gepostet: 17.10.03 00:24<br> | AW: Mario Kart: DD!! hat zu wenig Umfang!!<br>Das hört sich aber gar nicht gut an...<br><br>ich hoffe mal die Infos stimmen nicht, wenn doch, dann scheint es wieder voll auf den Multiplayer zu setzen. Mittlerweile hab ich echt keine Lust mehr Spiele zu spielen, bei denen man nix freispielen kann. Bei Rollenspielen ist das was anderes. |

**TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!**

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

# Diskussionsstoff

**Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!**

1. Was denkst du über *F-Zero GX*? Geniales Science-Fiction-Rennspiel oder hättest du lieber mehr realistische Racer? Oder gar beides?
2. Was denkst du über *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*? Kauft ihr euch den Titel oder ist aus der Serie die Luft raus? Grafisch brillant, aber spielerisch ein Flop?
3. Die nächste Nintendo-Konsole wird wohl nicht vor 2006 in Europa erscheinen. Sollte Nintendo Toptitel wie ein neues *Mario*-, *Metroid*- oder *Zelda*-Spiel da noch auf dem GameCube bringen oder lieber Knaller-Games zum Start des GameCube-Nachfolgers bereithaben?

# Leser fragen, N-ZONE antwortet

## Zelda-Nachfolger?

**ZELDA 2? Wind-Waker-Nachfolger noch für GameCube?**

**Hi! Ich bin schon Nintendo-Fan seit dem NES und habe damals schon *Mario* und *Zelda* gezockt. Wobei ich Zelda damals nicht ganz kapiert habe, weil ich da noch sehr klein war. Jetzt zu meinen Fragen:**

**1. Wisst ihr schon, was für ein „revolutionäres" Teil Nintendo 2004 rausbringen will?**

**2. Ihr habt in der letzten Ausgabe berichtet, dass 2004 vielleicht ein neues *Zelda*-Abenteuer kommt. Wisst ihr schon, ob eines kommt und wenn ja, wird es wieder in Cel Shading sein? Ich habe die Grafik von *Wind Waker* recht gut gefunden, würde es aber begrüßen, wenn das nächste in „normaler" Grafik ist. Kommt das neue *Zelda* denn noch für den GameCube raus?**

**3. Wann kommt die nächste Nintendo-Konsole? Ich habe gelesen, dass die GameCube-Produktion wieder aufgenommen wurde. Da wäre es doch ziemlich komisch, wenn sie ein halbes Jahr später eine neue Konsole veröffentlichen.**

KLAUS

***N-ZONE:*** *1. Diese Frage kann dir momentan nur die Nintendo-Chefetage in Japan beantworten, und die werden nichts rausrücken. Aber auch wir sind sehr gespannt. 2. Nintendo hat bereits in diversen Interviews bestätigt, dass man an einem neuen Zelda-Spiel für den GameCube arbeite. Das neue Zelda-Abenteuer wird wieder in Cel Shading sein, da man dieselbe Grafik-Engine wie bei The Wind Waker verwendet. Nintendo plant, das neue Zelda-Spiel noch 2004 zu veröffentlichen. Doch wie wir alle wissen, verschieben sich solche Termine schnell. Wir tippen aber, dass ein neues Zelda-Spiel für den GameCube Ende 2004 in Japan erscheint, in Europa dürfte es dann einige wenige Monate später so weit sein.*

*3. Die nächste Nintendo-Konsole wird nicht vor 2006 in Europa erscheinen. Die Entwicklungsarbeit für diese Konsole läuft hinter den Kulissen bereits auf Hochtouren. Eine Serienproduktion ist aber noch in weiter Ferne. Was die GameCube-Produktion angeht, stimmt es, dass Nintendo die Produktion aufgrund von hohen Lagerbeständen für ein paar Monate ausgesetzt hat. Doch mit der jetzt erfolgten Preissenkung werden sich auch wieder mehr Leute den GameCube kaufen, so dass man auch wieder welche herstellen muss.*

## Indizierungen

**Hiho N-ZONE-Team!**

**Ich bin schon ein langer Leser von eurer Zeitschrift. Vor allem das neue Design ist viel erwachsener. Ich bin jetzt 12 Jahre und spiele alle möglichen Ego-Shooter (vor allem *Half-Life: Counter-Strike*). Ich verstehe überhaupt nicht, dass man so viel Rummel um *Counter-Strike* gemacht hat. Nur wegen diesem Idioten aus Erfurt! Dann verstehe ich nicht, dass ihr die N64-Shooter (die Indizierten, die ja angeblich so schlimm sind) nie ausschreibt. Mann, die habe ich mit neun Jahren gespielt und meine Freunde auch. Mir fehlen irgendwie auf dem GameCube diese coolen Ballerspiele, wie beispielsweise *Unreal*, welches es ja nur auf dem PC gibt. Jetzt sagt aber nicht, dass meine Eltern unzuverlässig sind, nur weil sie mir das erlaubt hatten. Sie wussten halt, dass ich so was in Echt nie machen würde. Es ist nur ein Spiel.**

EUER TREUER LESER JONAS MEYER

***N-ZONE:*** *Du meinst wahrscheinlich, dass du unser Heft schon seit langer Zeit liest, oder? ;-) Spaß beiseite, denn du schreibst ja zu einem ernsten Thema. Counter-Strike kam in der Tat vor anderthalb Jahren in die Schlagzeilen, als ein Amokläufer 16 Menschen an einem Erfurter Gymnasium tötete. Nicht zuletzt deshalb wurde ein neues Jugendschutzgesetz verabschiedet, welches dieses Jahr in Kraft getreten ist. Natürlich ist der überwiegende Teil der Zocker absolut „normal" und kann Spiel von Realität unterscheiden. Das ist aber nicht bei allen Menschen so. Amokläufer begehen ihre Verbrechen meistens nicht aus purer Bosheit, sondern, um Aufmerksamkeit zu erregen. Sie sind – ohne sie in Schutz nehmen zu wollen – oft ganz arme und einsame Menschen. Weil ihre Eltern sich nicht genügend Zeit für sie genommen haben, der Leistungsdruck in der Gesellschaft zu groß ist und/oder sie die falschen Freunde haben. Solch psychisch labilen Menschen können möglicherweise von Video- und Computerspielen beeinflusst werden. Gleiches gilt für Film und Fernsehen. Wir halten eine*

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

## Was ihr schon immer wissen wolltet ...

**An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen oder uns eine SMS schicken (wie das geht, lest ihr auf Seite 90).**

**Wird Nintendo nun auch den Preis des GBA SP senken? *Thomas, Berlin***

***Paul Ashcroft, Marketing Assistent Nintendo:*** *Nein, der Preis des GBA SP bleibt bei €129,95 (UVP). Es wäre viel zu früh im Poduktlebenszyklus, um über eine Preissenkung nachzudenken.*

**In den USA hat Nintendo ja gerade angekündigt, *Pac-Man* bei verschiedenen Namco-Produkten beizulegen. Wird das in Europa auch so sein? Oder wird *Pac-Man* separat veröffentlicht. *Martin***

***Paul Ashcroft:*** *Wie das Pac-Man-Spiel für Nintendo GameCube in Europa genau vertrieben wird, ist noch nicht entschieden.*

**Gibt es Pläne, *Tales of Symphonia* nach Europa zu bringen? *Jens***

***Paul Ashcroft:*** *Da es sich bei Namcos „Tales of Symphonia" um einen Lizenznehmertitel handelt, kann ich leider nicht sagen, ob und wann das Spiel in Europa erscheint.*

**Muss man Angst haben, da Nintendo in den ersten sechs Monaten Verlust gemacht hat? *Tina***

***Paul Ashcroft:*** *Man muss überhaupt keine Angst um Nintendo haben. Die Abweichungen beim Perioden- und Nettogewinn sind nur auf Wechselkursschwankungen zurückzuführen. Ich bin mir sicher, dass wir noch in der zweiten Hälfte des laufenden Geschäftsjahres durch u. a. die Preissenkung des Nintendo GameCube, den Riesenerfolg des GBA SP und natürlich die zahlreichen anstehenden Toptitel für beide Plattformen unseren Marktanteil vergrößern und unser Umsatzvolumen steigern werden.*

*Diskussion darüber für sehr wichtig. Wir empfehlen Eltern, sich genügend Zeit für ihre Kinder zu nehmen und sich anzuschauen, was ihre Kinder so den Tag über tun und spielen. Man muss ja nicht alles verbieten, aber mit den Kindern über gewalttätige Spiele, wie es z. B. Counter-Strike und andere Ego-Shooter nun mal sind, reden. Und wir schreiben indizierte Spiele nicht aus, weil wir es nicht dürfen. Man könnte uns unterstellen, indirekt Werbung für ein solches Spiel zu betreiben, was dazu führen könnte, dass die betreffende Ausgabe nicht mehr verkauft werden darf.*

## EyeToy für GC?

**Hi N-ZONE-Team!**
**1. Ich möchte gerne wissen, ob ein Nachfolger zu *Mystical Ninja Starring Goemon 2* von Konami geplant ist?**
**2. Ist für den GameCube auch eine EyeToy-Kamera, wie es sie schon für die PS2 gibt, geplant ?**
**3. Gibt es schon News vom neuen *Mario 128*?**

EMANUEL SCHEDL

***N-ZONE:*** *Konami werkelt mit Sicherheit schon fleißig an einem Nachfolger, offiziell angekündigt ist bislang allerdings nichts.*
*2. Nein, leider nicht. Nintendo war in der Vergangenheit auch nicht der Hersteller, der einfach Ideen kopiert. Allerdings können wir uns ja schon freuen, dass mit Donkey Konga nun das erste Musikspiel für den GameCube angekündigt wurde. Schließlich erfreuen diverse Tanzmatten-Spiele von der PlayStation 2 eine mittlerweile recht stattliche Zielgruppe. Ein Musikspiel mit Trommeln könnte auch auf dem GameCube einige Leute ansprechen.*
*3. Nein. Es wäre auch sehr unüblich, wenn Nintendo so früh Informationen zu einem neuen Mario-Titel bekannt geben würde. In der Vergangenheit veröffentlichte Nintendo erst relativ spät Details zu so wichtigen Titeln, um der Konkurrenz keine Ideen zu liefern.*

## Eternal Darkness 2

**Hallo liebes N-ZONE-Team!**
**Ich habe mal eine Frage bezüglich des GameCube-Spiels *Eternal Darkness*. Es kursieren ja eine Menge Gerüchte über eine Fortsetzung. Nun frage ich mich: Was stimmt denn nun? Wie sieht es im Moment mit einer Fortsetzung aus?**

JANIN

***N-ZONE:*** *Auch das ist eine gute Frage, die momentan nur Nintendo und Silicon Knights, der Entwickler von Eternal Darkness, beantworten können. Doch die verraten nichts! Fakt ist aber, dass Silicon Knights derzeit sehr beschäftigt ist. Zum einen mit Metal Gear Solid: The Twin Snakes für den GameCube, zum anderen mit Too Human, das sich schon viele Jahre in Entwicklung befindet. Sicher ist auch, dass sich Eternal Darkness ganz akzeptabel, aber bei weitem nicht gut verkauft hat. Nichtsdestotrotz erfreut sich der Titel einer gewissen Fangemeinde. Auch Udo und Fabian wünschen sich nichts sehnlicher als eine Fortsetzung zu dem Horror-Spektakel. Diese ist bislang allerdings nicht angekündigt.*

## Kein Anschluss

**Hallo N-ZONE-Team!**
**Ich finde euer Magazin echt klasse. Ich habe ein paar Fragen an euch.**
**1. Gibt es mittlerweile ein billigeres RGB-Kabel als das von Wolfsoft, was den digitalen Ausgang des GameCube nutzt?**
**2. Wo kann ich den VGA Box Converter kaufen? Ich finde ihn nirgends. Ist der in Deutschland überhaupt schon draußen?**
**3. Ich habe in eurem neuen Heft (11/03) einen Fehler gefunden. Und zwar auf der Seite 55. Ihr habt das Spiel *Final Fantasy Tactics Advance* für den Game Boy Advance getestet. Im Detail-Check habt ihr bei der Technik den Punkt Ladezeiten angegeben. Da müsste eigentlich Präsentation oder so stehen.**
**4. Wann kommt *Resident Evil 4* raus? Ihr habt in letzter Zeit nichts mehr über das Spiel gebracht.**
**5. Wisst ihr, ob derzeit ein Radsportmanager oder Ähnliches für den GameCube geplant ist?**
**6. Ich bin Besitzer des Spiels *NHL 2003*. Lohnt es sich für mich, das Spiel *NHL 2004* zu kaufen?**
**7. Ich freue mich schon tierisch auf *Mario Kart*, dass ich schon nicht mehr richtig schlafen kann. Dem Spiel müsst ihr einfach mehr als 95% geben.**

EUER FORST

***N-ZONE:*** *1. Nein, es gibt weiterhin nur das eine digitale RGB-Kabel von Wolfsoft. Günstig, aber trotzdem gut ist allerdings das RGB-Kabel von Vidis, welches für 10,- Euro im Handel erhältlich ist.*
*2. Den VGA Box Converter kannst du bereits im Laden kaufen. Es kann allerdings sein, dass nicht jedes Geschäft ihn führt. Du kannst allerdings auf der Internetseite des Herstellers unter www.logic3.de nachschauen oder bei der Info-Hotline von Logic 3 unter 09157/927350 anrufen.*
*3. Der Punkt geht an dich :-)*
*4. Resident Evil 4 kommt irgendwann im Jahr 2004. Wann, weiß nur Capcom. Es ist aber gut möglich, dass Resident Evil 4 sogar noch vor Killer 7 veröffentlicht wird, welches ebenfalls noch nächstes Jahr erscheinen soll. Dass wir noch nicht wieder über Resident Evil 4 berichtet haben, liegt einfach daran, dass Capcom den Mantel des Schweigens über das Spiel ausgebreitet hat. Aber schon in wenigen Ausgaben werden wir dir mehr berichten können.*
*5. Nein, derzeit ist leider noch kein Radsportmanager für den GameCube in Planung.*
*6. Das ist schwierig zu beantworten. Wenn du auf bessere Grafik und einige neue spielerische Feinheiten stehst, dann ja. Ansonsten kannst du auch ruhig mal eine Version aussetzen und erst nächstes Jahr zuschlagen.*
*7. Wir hoffen, du kommst auch mit einer Multiplayer-Wertung von 94 % aus. Aber glaub uns, es gibt auf dem GameCube kein besseres Multiplayer-Game als Mario Kart!*

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

## Lang lebe der GBA!

**Braucht Nintendo einen neuen GBA, wenn Sony ein eigenes Handheld veröffentlicht?**

Sony bringt Ende 2004 ein eigenes Handheld auf den Markt. Braucht Nintendo da einen neuen Game Boy?

# Lesefutter für Konsolenfans!

**XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!**

*Diese XBOX-ZONE-Ausgabe bietet jede Menge Highlights. Angefangen bei den Vorschau-Berichten zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow und Max Payne 2, über so geniale Tests wie True Crime: Streets of L.A., Project Gotham Racing 2, Rainbow Six 3, Tony Hawk's Underground, FIFA 2004, SSX 3, Amped 2 und Top Spin bis zur fetten Komplettlösung von XIII. Die XBOX-ZONE lässt es richtig krachen. Mit komplettem Spiel auf DVD! Jetzt im Handel!*

**PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!**

*Dieses Mal wartet mit Space Ace ein weiterer Klassiker auf der DVD. Im Vorschauteil feiert Gabe Logan bei Syphon Filter: The Omega Strain ein gelungenes Comeback. Der Action-RPG-Knaller Champions of Norrath ist ein weiteres Highlight im Vorschaubereich. XIII ist im Testteil ebenso auf dem Prüfstand wie das geniale Pro Evolution Soccer 3, mit dem Konami neue Standards setzt. Die Komplettlösungen zu Dark Chronicle und Jak II: Renegade runden die Ausgabe der PLAYZONE 12/03 an. Jetzt im Handel!*

# FEEDBACK

## EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Hieb- und stichfeste Prügel-Kost mit fetter Grafik **aber ohne Tiefgang?**

## NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Viewtiful Joe

Capcom ging mit der Entwicklung von *Viewtiful Joe* einen innovativen Weg und präsentierte uns einen Überraschungshit sondergleichen. Coole, fast schon nostalgische Action, der innovative Look und frische Ideen sorgten dafür, dass dieser Titel überall Bestnoten bekam. Wir wollen von euch wissen, was ihr von Capcoms Cel-Shading-Gekloppe haltet. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Viewtiful Joe* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Mannshohe Zweihänder, Äxte, Lanzen und **Link ist mittendrin.**

# SOUL CALIBUR II

Nachdem Soul Calibur II bei unseren Tests Bestnoten absahnen konnte, wollten wir von euch wissen, was ihr von Prügelspielen mit Waffen haltet. 84,5 % von euch können sich dafür begeistern, sofern es eine vergleichbare Qualität wie Namcos Schwertgeklirre hat. 5,2 % greifen lieber auf virtuelle Fäuste zurück und 10,3 % verbinden Waffenkämpfe mit dem Vergießen von virtuellem Blut. Grafisch ist der Titel der absolute Wahnsinn. Dieser Meinung sind 60,5 % von euch. 33,7 % aller Befragten finden die Optik des Titels zwar ganz hübsch, sind aber nicht gerade aus dem Häuschen. Und der Rest – 5,8 % – hat zwar bemerkt, dass das Spiel so etwas wie eine Grafik hat, mehr aber auch nicht. Wichtiger als die technische Performance, ist die Spielbarkeit und das Kampfsystem. In diesem Bereich ist *Soul Calibur II* über jeden Zweifel erhaben. Wir wollten von euch wissen, was ihr vom Gameplay des Titels haltet. 6,1 % finden, dass es nicht gerade sehr komplex ist. 50 % schwärmen geradezu von der Genialität des Titels in diesem Bereich. 25,6 % sind von der Tatsache, dass selbst blutige Anfänger einen Vollprofi durch wildes Knöpfchengedrücke von der Platte putzen können, sichtlich genervt. Andere Spiele bieten viel bessere Kampfsysteme, so die Meinung der restlichen 18,3 %. In Anbetracht des Gameplays wollten wir weiterhin wissen, welcher Titel (*Soul Calibur II* oder *Virtua Fighter 4*) das bessere zu bieten hat. Klare 43,5 % würden in diesem Bereich *Soul Calibur II* den Vorzug geben und nur 7,6 % stimmten für Segas Gekloppe. Auf der anderen Seite haben allerdings 14,1 % *Virtua Fighter* noch nicht gespielt. Und zu unserer Überraschung haben 34,8 % der Befragten mit keinem der beiden Titel bisher spielerische Erfahrung sammeln können.

Die GC-Version von *Soul Calibur II* hat als exklusiven Charakter den kleinen Link zu bieten. Seid ihr mit seinem Auftritt zufrieden oder nicht? 53,4 % finden, dass er in die Kämpferriege passt wie die Faust aufs Auge. 14,7 % sind der Auffassung, dass er ruhig ein paar Moves mehr hätte vertragen können. 31,9 % hätten ihn in der Form auch gerne schon in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* gesehen. Wir – ehrlich gesagt – auch.

In einem Beat 'em Up mit Hieb- und Stichwaffen hätte man eigentlich auch mit virtuellem Blut rechnen können. Namco hat auf diese Darstellung bewusst verzichtet, da das nicht unbedingt zu den Kämpfen gepasst hätte. Der gleichen Meinung sind auch 8,6 % der Befragten. Völlig unnötig finden diese Maßnahme 40 %. Immerhin noch 16,2 % finden, dass Blut zu Schwertkämpfen einfach dazugehört. 35,2 % könnten mit einer geringen Darstellung von Pixelblut leben.

**Wie gefallen dir die Charaktere bei *Soul Calibur II*?**

- **12,1%** Die sehen ganz ordentlich aus.
- **2,8%** Das Design ist mir zu abgefahren.
- **36,7%** Sind alle super gut gelungen!

**Welches Prügelspiel auf anderen Konsolen hast du noch gespielt?**

- **43,5%** Tekken 4
- **10,6%** Virtua Fighter 4 Evolution
- **14,1%** Dead or Alive 2
- **31,8%** Dead or Alive 3

**Hast du den Vorgänger von *Soul Calibur II* auf dem Dreamcast gespielt?**

- **3,7%** Was ist der Dreamcast?
- **22,9%** Ja, und ich finde den Nachfolger besser.
- **53,2%** Habe nur davon gehört.
- **20,2%** Nein, kenne ich gar nicht.

*Soul Calibur II* hat zudem den Waffenmeister-Modus zu bieten. Wir waren jedenfalls von diesem „Story-Modus" sehr angetan. 35,2 % von euch fanden, dass die Geschichte schön erzählt wurde. 31 % sehen in den wechselnden Kampfbedingungen einen großen Beitrag zur Langzeitmotivation von *Soul Calibur II*. 33,8 % von euch hätten auch gerne animierte Zwischensequenzen gewünscht, die die einzelnen Kapitel miteinander verbinden.

## Eure Meinung ist uns wichtig!

**Die Konkurrenz ist groß. Welches von den vier Beat'em Ups ist eurer Meinung nach das Beste?**

| | |
|---|---|
| Super Smash Bros. Melee! | 44,1% |
| Soul Calibur II! | 48,7% |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance! | 5,4% |
| Bloody Roar: Primal Fury! | 1,8% |

Die europäische Version von *Soul Calibur II* bietet drei zusätzliche Charaktere, die in der japanischen Variante nicht anwählbar waren. Solche Spezialaktionen könnten ruhig öfter umgesetzt werden. Das meinen auch eindeutige 86,7 % von euch. 13,3 % finden diese Geste zwar ganz nett, sind deswegen aber nicht unbedingt aus dem Häuschen.

COMIC von MATHIAS HEINS

# Ist Soul Calibur II kompliziert?

**Eigentlich könnte man meinen, dass jeder damit zurechtkommt, oder??**

# CHEATS & CODES

**KERSTIN SPRINGER**
29, Volontärin

Diesen Monat trudelten die angefragten **Testmuster bergeweise** bei uns ein. Die Cheats mussten leicht Federn lassen, aber nächsten Monat gibt's wieder mehr.

**INFO N-ZONE-HELPLINE**

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

**0190/846033**
**Täglich von 8 bis 24 Uhr**

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

## Freedom Fighters

**CHEATCODE** **Lockeres Leben für Freiheitskämpfer.**

Ihr benötigt in der Rolle des hartgesottenen Christopher Stone ein klein wenig Unterstützung? Die aufgeführten Codes sollen euch das Leben ein wenig erleichtern. Mit unendlich viel Munition oder einem Raketenwerfer im Gepäck daddelt es sich halt erheblich leichter! Während ihr spielt, müsst ihr dazu lediglich die nebenan aufgeführten Tasten nacheinander drücken. Habt ihr alles richtig gemacht, so erscheint am oberen Rand des Bildschirms die Bestätigung für eure Eingabe.

| | |
|---|---|
| Zeitlupe: | Y, A, B, X, X, → |
| Schneller Vorlauf: | Y, A, B, X, X, → |
| Blind: | Y, A, B, X, X, ← |
| Unendlich Munition: | Y, A, B, X, A, → |
| Maximales Charisma: | Y, A, B, X, A, ↓ |
| Nagelpistole: | Y, A, B, X, A, ← |
| Scharfschützengewehr: | Y, A, B, X, Y, → |
| Raketenwerfer: | Y, A, B, X, Y, ← |
| Schweres Maschinengewehr: | Y, A, B, X, Y, ↓ |

**ALLES PALETTI Erscheint eine Bestätigung am oberen Bildschirmrand habt ihr es richtig gemacht. erscheint eine Eingabebestätigung.**

**NEMO GEFUNDEN Mit dem Code steht euch auch die allerletzte Herausforderung offen.**

## Findet Nemo

**CHEATCODE** **Bahn frei für Clownfisch-Vater Marlin!**

Das Passwort ermöglicht euch nicht nur den Zugang zu sämtlichen Levels, sondern schaltet zudem auch noch alle vorhandenen Bilder in der Galerie frei. Den Code gebt ihr einfach wie gewohnt unter der Passwort-Option ein.

| | |
|---|---|
| Freie Levelanwahl/Bildgalerie: | M6HM |

# Super Bust-A-Move Allstars

**CHEATCODE** Schaltet weitere Charaktere frei.

Auch für das Revival der legendären *Bust-A-Move*-Reihe halten wir zwei interessante Tipps für euch parat. Hier dürft ihr nämlich nicht nur zwei zusätzliche Bonuscharaktere, sondern auch noch eine weitere Welt freischalten. Um Zugriff auf die Boni zu bekommen, müssen im Titelbildschirm lediglich die unten angegebenen Buttons nacheinander gedrückt werden:

**Andere Welt:**
Y, Digi-Kreuz links, Digi-Kreuz rechts, Y
**Fungila und Katze:**
Y, Digi-Kreuz rechts, Digi-Kreuz links, Y

**KORREKT** Nach der Eingabe erscheinen oben im Titelbildschirm zwei Icons.

**INFO** CLASSIC-CHEATS

# Tipps für Klassiker

**Einige Spiele kramt man auch nach sehr langer Zeit immer mal wieder gerne zum Daddeln hervor.**

## Smuggler's Run: Warzones

**CHEATCODE** Lacht euch mit Unsichtbarkeit ins Fäustchen!

Wer beim Schmuggeln mit dem Zoll machmal seine liebe Not hat und seine Waren nicht schnell genug über die Grenze bekommt, kann ab sofort seelenruhig seinen illegalen Geschäften nachgehen. Aktiviert ihr sie im Pause-Bildschirm, ertönt bei richtiger Eingabe ein Ton.

| | |
|---|---|
| **Keine Gravitation:** | X, Z, X, Z, ↑ (3x) |
| **Unsichtbarkeit:** | ←, →, ←, →, Z (2x), R |
| **Unendliche Gegenmaßnahmen:** | Y (3x), X (2x), Z (2x) |

**INFO** SCHUMMELMODUL

# Action-Replay-Codes

**Mit den nachfolgenden Ziffern könnt ihr wieder mal euer Schummelmodul etwas tunen. Die unter „m" angegebenen Codes dürft ihr aber keinesfalls weglassen. Das Einklopfen langweilt zwar ohne Ende, aber die Mühe lohnt sich.**

## Super Monkey Ball 2

Ihr habt die letzten Levels von *SMB 2* bislang immer noch nicht gesehen? Dann wird's wirklich langsam Zeit. Mit diesen AR-Codes schafft das Jeder. Kugelt doch einfach mal ohne Zeitdruck und mit reichlich Bananen durch die Gegend. Keine Sorge, so erreicht ihr vollkommen mühelos wirklich jedes erdenkliche Ziel!

| |
|---|
| **[m]** |
| 1 UJGH-JP7J-D6MYK |
| 2 9UW2-BDUF-AF009 |
| **Moon Jump (B halten)** |
| 1 BCD8-9B4Z-PWN5Z |
| 2 F7W7-98BZ-3Y5G4 |
| 3 VJUJ-UZQM-EW1KD |
| **Unendlich Party-Punkte** |
| 1 0MPM-YMRU-8APWD |
| 2 Z122-GG07-A1Q56 |
| **999 Bananen** |
| 1 YT74-JAM3-KJDZX |
| 2 86WE-NJ3D-T6E57 |
| **Monster Score** |
| 1 ANUF-3W38-P6QFW |
| 2 D4KT-U64D-MN03Y |
| **Kein Zeitlimit** |
| 1 6ZG0-RAQ8-V4QBE |
| 2 TFFF-J8CM-JGWEW |
| **Cel shaded Ball** |
| 1 N8QY-NW3D-WW0PM |
| 2 AD8Q-BE5C-WNKUX |
| **Massive Bälle** |
| 1 0EY4-5VMR-ZRKQY |
| 2 G545-Z8XA-WG88C |
| **Kleine Bälle** |
| 1 3RRU-1BFQ-K064G |
| 2 AB02-WZZY-PV90Y |

So macht Nintendos **bunte Raserei** noch mehr Spaß!

# F-Zero GX

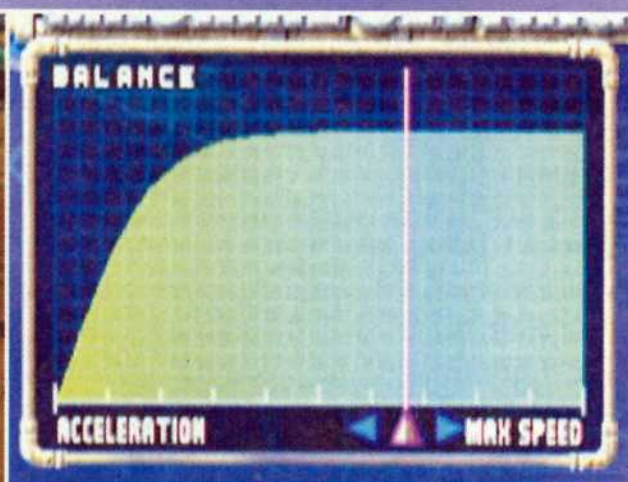
Wie das Original vor fast 15 Jahren ist das 128-Bit-*F-Zero* eine harte Nuss. Damit es euch gelingt, diese dennoch zu knacken, versorgen wir euch mit Tipps zu Fahrzeugen, Fahrtechniken und dem Story-Modus.

## Die Qual der Fahrzeugwahl

Die Wahl des richtigen Renners spielt eine große Rolle: Hierfür müsst ihr auf das Gewicht, die Widerstandsfähigkeit der Karosserie, die Bodenhaftung und die Stärke des Turbos achten.

**Für welchen Gleiter soll ich mich entscheiden?**

Zu Beginn des GP-Modus habt ihr nur eine kleine Auswahl. Entscheidet euch für das Fahrzeug mit den ausgegli-




GESCHWINDIGKEIT ODER BESCHLEUNIGUNG? Verschiebt den Pegel nach links, um schneller zu beschleunigen.

chensten Werten. Im späteren Spielverlauf – wenn ihr euren eigenen Fahrstil entwickelt habt – könnt ihr euch Gleiter zulegen, die euren Vorlieben entsprechen. Anfänger sollten auf jeden Fall zuerst mit dem Blue Falcon loslegen. Ein weiterer Geheimtipp ist der Deep-Claw-Gleiter. Dieser ist nicht nur günstig, sondern hat auch gute und ausgeglichene Statuswerte.

### Welches Fahrzeug für welchen Streckentyp?

In Bezug auf das Gewicht eures Boliden gilt im Allgemeinen: Je kurviger und enger die Strecke, desto leichter sollte euer Fahrzeug sein. Auf Strecken mit weiten Kurven und langen Geraden könnt ihr beruhigt zu einem schweren Gefährt greifen.

### Beschleunigung oder Höchstgeschwindigkeit?

Vor jedem Rennen könnt ihr euren Gleiter abstimmen. Hier müsst ihr zwischen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit abwägen. Wenn ihr den einen Wert erhöht, sinkt automatisch der andere. Dreht zuerst eine Runde auf der Strecke und seht euch die Streckenvorschau an, um einen ersten Eindruck über die Streckenbeschaffenheit zu erhalten. Bei engen Strecken mit vielen Kurven entscheidet ihr euch für eine bessere Beschleunigung – auf schnellen Strecken mit wenigen oder weiten Kurven wählt ihr eine Einstellung zugunsten der Endgeschwindigkeit. Anfänger sollten auf jeden Fall zuerst den Schwerpunkt auf Beschleunigung legen, da ein Gleiter nach einem Crash so schneller wieder auf Touren kommt.

## Aber bitte mit viel Stil!

Leider genügt es nicht, sich in einen Spitzengleiter zu setzen und immer Bleifuß zu fahren. Um Rennen zu gewinnen, müsst ihr auch fahrerisch versiert sein und die wichtigsten Manöver im Schlaf beherrschen.

### Lenktechniken

Abgesehen vom normalen Lenken per Stick, das ihr in weiten Kurven anwendet, gibt es noch drei weitere Methoden, wie ihr eure Renner durch Kurven manövrieren könnt. Betätigt beim normalen Lenken die R- und L- Schultertasten, um durch die Kurven zu sliden. Diese Technik ist auf schnellen Strecken wichtig. Bei schweren Fahrzeugen mit einer guten Beschleunigung erweist sich das Sliden als sehr effektiv. Haltet beide Schultertasten gedrückt, um zu driften. Der Vorteil ist, dass ihr nur geringfügig langsamer werdet. Übt diese Kurventechnik – in den späteren Levels müsst ihr darauf zurückgreifen. Zuletzt ist der Wirbel-Turn zu nennen, den ihr mit der Z-Taste auslöst. Dieser eignet sich hervorragend für sehr enge Kurven oder Kehren. Darüber hinaus könnt ihr euch mit dem Wirbel-Turn (Wirbelattacke) lästige Gegner vom Hals halten. Er hilft besonders, wenn ihr in Kurven an Gegneransammlungen vorbeiziehen wollt.

### Die Schlangentechnik

Um diese Technik ausführen zu können, benötigt ihr einen schweren Gleiter mit einer sehr guten Bodenhaftung (A). Der Black Bull ist dafür ideal geeignet. Greift zu diesem Vehikel, wenn ihr die Technik erlernen wollt. Wichtig ist außerdem, dass ihr das Fahrzeug auf Beschleunigung ausgelegt habt. Hier müsst ihr abwechselnd die L- und die R-Taste drücken und gleichzeitig in die jeweilige Richtung lenken. Ihr erreicht dadurch enorme Geschwindigkeiten – allerdings ist diese Technik sehr schwer. Wundert euch nicht, wenn ihr anfangs häufig an der Streckenbegrenzung klebt. Bremst rechtzeitig vor Kurven!

### Der Umgang mit dem Gegner

Euch stehen zwei Attacken zur Auswahl: die Kreisattacke mit dem X-Button und die Wirbelattacke, die ihr mit dem Z-Button auslöst. Während ihr euch mit dem normalen Kreisangriff immer nur einzelne Gegner vorknöpft, dient die Wirbelattacke dazu, sich etwas Luft zu verschaffen, wenn man von Gegnern umzingelt ist. Rammt eure Gegner von der Seite und drückt mit dem Stick in die Richtung, in der sich eure Opfer aufhalten. Versucht, so viele Kontrahenten wie möglich zu eliminieren. Einerseits kommen euch diese in der Meisterschaft nicht mehr in die Quere, andererseits werdet ihr sogar dafür belohnt: Für fünf ausgeschaltete Gegner in einem Rennen gibt's ein Extra-Leben!

## Perspektive, Felder, Turbo, Starts und Springen

Wie ihr besser startet, euren Turbo clever einsetzt, oder warum ihr weite Sprünge sein lassen solltet, erfahrt ihr im Folgenden.

### Perspektive

Zoomt von eurem Flitzer weg. So habt ihr eine bessere Übersicht, wenn ihr von Kontrahenten umringt werdet. Außerdem habt ihr so eine bessere Weitsicht und wisst früher, was als Nächstes auf euch zukommt.

### Beschleunigungs- und Energie-Felder

Wägt immer ab, ob ihr euch bei einer Abzweigung für den Weg mit dem Energiefeld oder den Weg mit den Beschleunigungs-Feldern entscheidet. Macht diese Entscheidung von eurer Energieanzeige abhängig. Solange ihr keinen Turbo benutzen könnt (also in der ersten Runde) und nicht in die Streckenbegrenzung gekracht seid, entscheidet ihr euch besser für die Beschleunigungs-Felder.

### Starts

Der Schnellstart funktioniert immer noch so wie in *F-Zero* auf dem Super NES: Hört auf den Start-Countdown und drückt jedes Mal – solange der Sprecher etwas sagt – auf den Gas-Button. Mit etwas Übung gelingt euch dieser nicht zu unterschätzende Trick bei jedem Start.

### Sprünge

Versucht, eure Geschwindigkeit zu maximieren. Hierzu gehört, dass ihr den Stick während Sprüngen nach vorne drückt. So landet euer Gleiter schneller und verliert in der Flugphase weniger Geschwindigkeit. Bei Sprüngen aus großer Höhe müsst ihr aufpassen, die Nase des Gleiters beim Landen nicht zu sehr nach unten zu drücken. Ansonsten verliert ihr ebenfalls an Geschwindigkeit.

**Turbo**

Benutzt euren Turbo nicht blind. Überprüft zuerst, ob ihr es euch von eurer Energieanzeige her erlauben könnt. Außerdem ist es weniger ratsam, den Turbo kurz vor einer Kurve zu zünden. Benutzt ihn stattdessen hauptsächlich auf Geraden oder um nach einem Unfall oder nach Kurven zu beschleunigen.

## Der Story-Modus

### Kapitel 1: Training

**Anforderung: Sammelt alle Kapseln innerhalb von drei Runden und innerhalb des Zeitlimits ein.**

Diese Anforderung könnt ihr im ersten Anlauf schaffen. Achtet darauf, in der ersten Runde über sämtliche Beschleunigungsstreifen zu fahren. Ab der zweiten Runde benutzt ihr euren Turbo, wenn ihr einen Beschleunigungsstreifen verpasst. Entscheidet euch für eine Seite, auf der ihr sämtliche Kapseln einsammelt. So könnt ihr euch in der folgenden Runde auf die andere Seite konzentrieren und müsst nicht ständig von einem Streckenrand zum anderen hetzen. Auf der der Schwierigkeitsstufe Normal habt ihr 80 Sekunden Zeit, um 25 Kapseln einzusammeln. Auf Hard hingegen stehen euch für 30 Kapseln nur 60 Sekunden zur Verfügung. Im Normal-Modus könnt ihr sogar probieren, mit eurem Fahrzeug zu wenden, um Kapseln zu sammeln, an denen ihr zuvor vorbeigerast seid.

### Kapitel 2: Duell mit Goroh

**Anforderung: Gewinnt das Rennen durch die Schlucht gegen Goroh.**

Erschwert wird dieses Duell durch herabfallende Felsbrocken, die euch den Weg versperren. Haltet euch deshalb immer am Streckenrand auf. Kreuzt die Strecke nur, wenn ihr die Ideallinie beibehalten wollt. Meistens könnt ihr ganz am linken Streckenrand entlangflitzen, da hier bei fast allen Blöcken eine Nische ist. Vorsichtig müsst ihr nur sein, wenn die Blöcke zurückrollen. Eure Energie-Leiste könnt ihr hier leider nicht aufladen, weswegen ihr euch die Energie gut einteilen müsst. Das Wichtigste in diesem Kapitel ist, den Gegner vorausfahren zu lassen – wenn ihr vor ihm seid, benutzt er so lange seinen Turbo, bis er wieder an der Spitze ist. Fahrt also das gesamte Rennen nur hinterher und verballert kurz vor dem Ziel eure gesamten Turbo-Vorräte. Benutzt am Anfang und während des Rennens nur dann den Turbo, wenn euer Gegner zu viel Vorsprung herausfährt. Stellt euren Gleiter auf Höchstgeschwindigkeit ein – die Strecke ist lang und kurvenarm.

### Kapitel 3: Rennen in Mute-City

**Anforderung: Gewinnt das Rennen.**

Stellt euer Vehikel auf Höchstgeschwindigkeit ein. Fahrt zuerst ein paar Runden, in denen ihr euch die Strecke anschaut. Achtet darauf, wo ihr springen könnt und wo die Gefahrenstellen sind, an denen ihr zum Beispiel von der Strecke fliegen könnt. Drückt während jedes Sprungs leicht den Stick nach vorne. So fliegt ihr nicht zu weit und verliert weniger Geschwindigkeit. Richtet während des Sprungs euer Fahrzeug so aus, dass ihr in Fahrtrichtung landet. Besonders schwer ist der letzte Streckenabschnitt: Lernt hier jede Rampe und die Lage der wichtigen Reparaturstreifen auswendig. Außerdem ist richtiges Timing beim Einsatz des Turbos gefragt. Wenn ihr die Aufgabe auf Hard erledigen wollt, müsst ihr jeden Sprung erwischen und lernen, die letzten Kurven mit Turbo zu durchfahren.

### Kapitel 4: Blutketten-Herausforderung

**Anforderung: Zerstört alle Fahrzeuge und gewinnt das Rennen.**

Vor dem Rennen stellt ihr euer Vehikel voll auf Endgeschwindigkeit ein. Beschleunigung spielt auf dieser Strecke keine Rolle. Wenn ihr euch zu eurem Rivalen vorarbeitet, solltet ihr bei der Gelegenheit sämtliche Gegner zwischen euch und dem Rivalen ausschalten. So könnt ihr euch in Ruhe um Michael Chain kümmern, ohne von anderen Wettstreitern belästigt zu werden. Alternativ könnt ihr auch nach dem Start Turbos zünden und das Feld von vorne aufräumen. In jedem Fall solltet ihr die Wirbelattacke anwenden, da diese stärker als die Kreisattacke ist. Das Check-Symbol, das euch zeigt, wo eure Gegner euch überholen wollen, ist sehr nützlich: Mit einer Wirbelattacke im richtigen Moment erledigt ihr die lästigen Plagegeister, die euch an den Fersen kleben.

### Kapitel 5: Rettet Jody

**Anforderung: Entkommt aus dem Gebäude, bevor die Zeit abläuft.**

Ihr rast durch eine Röhre, in der sich ständig Tore schließen oder andere Hindernisse vor euch auftauchen. Wir haben die Abfolge der Tore, Hindernisse und Kapseln für euch aufgelistet. Lasst sie euch von einem Freund oder einer Freundin vorlesen, während ihr durch den Tunnel flitzt. So wisst ihr immer, was euch als Nächstes erwartet und wohin ihr ausweichen müsst. Startet mit einem Turbo.

**FEINGEFÜHL GEFRAGT**
An den engen Stellen ist punktgenaues Steuern des Gleiters notwendig.

**ZERO-OFFROAD**
Gegen Ende der bombigen Fahrt müsst ihr auf dem holprigen Untergrund Turbos zünden.

„Schnell", „mittel" oder „langsam" bezieht sich darauf, wie schnell sich die Tore schließen. Lenkt in dieser Aufgabe viel mit R und L, da ihr so besser durch die Nischen kommt.

1. Tor, langsam, vertikal
2. Tor, langsam, vertikal
3. Tor, mittel, vertikal
4. Kapsel
5. Tor, schnell, vertikal
6. Tor, schnell, horizontal
7. Kapsel
8. Tor, schnell, horizontal
9. Säule, vertikal
10. Kapsel
11. Zwei Säulen, vertikal
12. Tor, schnell, vertikal
13. Kapsel
14. Säule, horizontal
15. Tor, schnell, diagonal
16. Kapsel
17. Tor, schnell, diagonal
18. Drei Säulen, vertikal
19. Zwei Tore, schnell, vertikal
20. X-Tor (durch eine der Ecken fahren)
21. Kapsel
22. Zwei Tore, schnell, horizontal
23. Kapsel
24. Drei Tore, schnell, vertikal
25. Drei Tore, schnell, horizontal
26. Vier Beschleunigungs-Streifen
27. Rampe
28. Letztes Tor (kein Turbo)

### Kapitel 6: Black Shadows Falle

**Anforderung: Lasst euren Gleiter nicht unter eine bestimmte Geschwindigkeit kommen.**

Bei dieser Aufgabe geht's zu wie im Actionfilm *Speed*. Falls ihr eine bestimmte Geschwindigkeit unterschreitet, geht euer Gleiter mitsamt Inhalt in die Luft. Entscheidet euch für eine Fahrzeugeinstellung zugunsten der Beschleunigung. Benutzt euren Turbo nur, wenn ihr euch sicher seid, nicht in eine Streckenbegrenzung zu rasen, oder wenn ihr der Minimalgeschwindigkeit bedenklich nahe kommt. Im Gegensatz zu den großen Fahrzeugen müsst ihr auf die kleinen aufpassen, da diese


Neu an deinem Kiosk:

Jeden Monat mit super Girls-Extra

girls zone
Alles, was bei Girls angesagt ist!

Handy
Mode
Kino
TV
Schmink-tipps
Foto-Love-Story
Musik
Pferde

nicht die Spur halten und ständig euren Weg kreuzen. Durch die engen Kurven kommt ihr am besten, wenn ihr vom Gas geht und die L- beziehungsweise R-Taste drückt. Im letzten Streckenabschnitt kommt euer Turbo zur Anwendung – die Kurven hier durchfahrt ihr mithilfe der R- und L-Tasten. Wenn ihr diese Aufgabe in den schwereren Spielmodi lösen wollt, gebt ihr euren Flitzern etwas mehr Geschwindigkeit auf Kosten der Beschleunigung.

### Kapitel 7: Der F-Zero-Grand-Prix

**Anforderung: Gewinnt das Rennen!**

Dieser Wettkampf wird euch einiges an Nerven kosten. Ihr tretet gegen die besten Fahrer des Universums an. Stellt euer Fahrzeug mehr auf Geschwindigkeit als auf Beschleunigung ein, aber vernachlässigt die Beschleunigung nicht zu sehr. Während des Rennens macht ihr einen Bogen um Minen und Lava, um keinen Schaden zu erleiden und keine Geschwindigkeit einzubüßen. In der ersten Runde nehmt ihr den Sprung mit leicht nach vorne gedrücktem Stick. In den folgenden Runden zündet ihr vor dem Absprung einen Turbo und drückt den Stick wiederum nach vorne. So fliegt ihr über das gesamte Lavafeld – und das auch noch mit einer hohen Geschwindigkeit. Die nächste Kurve nehmt ihr driftend, bevor ihr an der engen Gerade euren Turbo einsetzt. Danach hilft euch der Z-Button durch die nächste enge Kurve. Rast über den Beschleunigungsstreifen und fahrt über das Energiefeld. Benutzt euren Turbo, sobald dieser aufgeladen ist. Um die Aufgabe im Hard-Modus zu knacken, stellt ihr den Renner auf maximale Geschwindigkeit und nehmt die meisten engen Kurven mit einem Wirbel-Turn.

### Kapitel 8: Der Meistergürtel

**Anforderung: Gewinnt das Duell gegen Deathborn.**

Stellt euren Gleiter ausgewogen ein. Das heißt, wählt genau die Mitte bei den Geschwindigkeit-Beschleunigungs-Einstellungen. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad verändert ihr die Einstellungen zugunsten der Geschwindigkeit. Versucht in den ersten Rennen nicht, mit Deathborn mitzuhalten. Prägt euch stattdessen die Lage der zahlreichen Beschleunigungs-Felder, Minen und Lava-Felder ein. Die Minen fügen eurem Gleiter zwar Schaden zu, aber beschleunigen ihn auch leicht. Nutzt diesen Effekt in der ersten Runde, solange ihr noch keinen Turbo zur Verfügung habt. Fahrt über die Energiestreifen, um mit voller Energie in die zweite Runde starten zu können. Die meisten Kurven könnt ihr slidend nehmen, nur in wenigen Fällen müsst ihr den Wirbel-Turn ausführen. Lasst euren Gegner, wie im ersten Duell des Story-Modus, das gesamte Rennen über vorausfahren. Zündet regelmäßig Turbos, um zum Beispiel aus Kurven zu beschleunigen oder schneller durch die Lava zu kommen. Vernascht Deathborn erst kurz vor dem Ziel. Legt euch während des Rennens besser nicht mit ihm an – gegen sein schwer gepanzertes Vehikel habt ihr keine Chance.

### Kapitel 9: Das Finale

**Anforderung: Gewinnt das Rennen gegen den Ghost-Driver.**

Für die letzte Herausforderung müsst ihr die Strecke in- und auswendig kennen, um auch nur annähernd mit dem Kontrahenten mithalten zu können. Dreht einige Eingewöhnungsrunden und prägt euch erneut die Beschaffenheit der Strecke ein. Besonders wichtig sind die Kurven, da sie ungesichert sind und ihr so ganz schnell über den Rand hinausschießt. Euren Renner stellt ihr fast komplett auf Beschleunigung ein. Haltet euch beim Einsatz des Turbos zurück – lediglich auf der Startgeraden könnt ihr so richtig Gas geben. Die meisten Kurven durchfahrt ihr driftend, also indem ihr R und L gleichzeitig drückt. Bedenkt, dass es sich bei eurem Gegner um einen Geist handelt, den ihr nicht berühren könnt.

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

# N-ZONE ZEUGNIS

**1. Wie alt bist du?** _____ Jahre

**2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?**

| | Habe ich | Will ich kaufen | Berichte erwünscht |
|---|---|---|---|
| GameCube | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Advance | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Advance SP | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Color | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |
| DVD-Player | ❑ | ❑ | ❑ |
| Handy | ❑ | ❑ | ❑ |

**3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?**
**(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)**

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

**4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?**

**GameCube:** **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

**5. Welche Wertung hättest du *Viewtiful Joe* gegeben?**
Zwischen 90 und 100 %. ❑
Zwischen 80 und 90 %. ❑
Zwischen 70 und 80 %. ❑
Weniger. ❑

**6. Wie würdest du den Schwierigkeitsgrad der Rätseleinlagen in *Viewtiful Joe* einstufen?**
Ab und an hatte ich daran ganz schön zu knabbern. ❑
Für mich persönlich keine allzu große Herausforderung. ❑
Viel zu einfach. ❑

**7. Vermisst du in Capcoms Prügelsession einen Mehrspielermodus?**
Nein, ich habe auch alleine meinen Spaß. ❑
Ja, ich kaufe mir generell lieber Spiele, die ich auch mit Freunden zocken kann. ❑
Ist mir egal. ❑

**8. Was hältst du von unserem Detail-Check?**
Finde ich klasse. ❑
Geht so. ❑
Finde ich überflüssig. ❑

**9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?**

| | Sehr | Ziemlich | Weniger |
|---|---|---|---|
| Fachkundig | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kritisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Informativ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ |
| Übersichtlich | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ist das Geld wert | ❑ | ❑ | ❑ |
| Optisch ansprechend | ❑ | ❑ | ❑ |

**10. Seit wann liest du die N-ZONE?**
(aktuelle Ausgabe = 12/2003)
Ausgabe: _____/_____

**11. Ich kaufe die N-ZONE ...**
... ca. _____ Mal pro Jahr.

**12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?**

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Knights of the Temple | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Conan | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Mario Kart Double Dash!! | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: True Crime: Streets of L.A. | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: F-Zero GX | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: XIII | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Star Wars Rogue Squadron III | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Billy Hatcher and the Giant Egg | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: DHDR: Die Rückkehr des Königs | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Need for Speed Underground | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: FIFA Football 2004 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Hardware | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Leserbriefe | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Feedback: Soul Calibur 2 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung: F-Zero GX | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kolumne: Neulich in der Redaktion | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:**

_____
_____

**14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?**

_____
_____

**15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?**

_____
_____

**16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!**

1. _____
2. _____
3. _____

**17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?**

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

**Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:**
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 12 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

**Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!**

**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# IMPRESSUM:


**REDAKTION:**

**Redaktionsdirektor:**
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

**Redaktion:**
**Leitender Redakteur:** Fabian Sluga
**Redaktion:** Udo Crnjak, Kerstin Springer
**Redaktionsassistenz:**
Yves Nawroth
**Auslandskorrespondenten:**
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
**Bildredaktion:** Albert Kraus

**Layout:**
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

**Lektorat/Schlussredaktion:**
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

**Textchef:**
Michael Ploog
**Stellvertretende Textchefin:**
Margit Koch-Weiß

**Art Director:**
Andreas Schulz

**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.



**Urheberrecht:**
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



**Inhaltspapier:**
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

**Beilagen**
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

**ANZEIGENKONTAKT:**
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

**Anzeigenberatung:**
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

**Anzeigendisposition/Datenanlieferung:**
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

**Datenübertragung:**
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

**VERLAG:**

**Vorstand:**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

**Produktionsleitung:**
Ralf Kutzer, Martin Closmann

**Werbeabteilung:**
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

**Vertrieb:**
Burda Medien Vertrieb

**Vertriebsleiter:**
Klaus-Peter Ritter

**Abonnement:**
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

**Abonnementsbestellung Österreich:**
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

**Druck:**
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

**ISSN/Pressepost:**
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

**IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003 39.756 Exemplare


# SO ERREICHST DU UNS:


**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
**E-Mail:** nzone@computec.de
**Website:** www.n-zone.de

**ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:**
**Kundenservice:**
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
**Zentrale Abo-Nummer:**
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
**E-Mail:** computec.abo@pvz.de


# SPIELE-HOTLINES

**TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:**

| Hersteller/Vertrieb: | Kontakt: | Wann: | Gebühren: |
|---|---|---|---|
| **Acclaim** www.acclaim.de | 0190/824663 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Activision** www.activision.de | 0190/510055 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Atari** www.atari.de | 0190/771883 | Mo.-So. 14-21 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Avalon Interactive** www.avalon-interactive.de | 0190/771888 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Electronic Arts (D)** www.electronicarts.de | 0190/754464 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Electronic Arts (A)** | 0900/373762 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,08/Min. |
| **Electronic Arts (CH)** | 0900/776677 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | sfr 2,-/Min. |
| **Konami** www.konami.de | 0190/824694 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Nintendo** www.nintendo.de | 0190/000000 | Mo.-Fr. 13-17 Uhr | € 1,51/Anruf |
| **Take 2** www.take2.de | 0190/87326836 | Mo.-Fr. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **THQ** www.thq.de | 0190/505511 | Mo.-Fr. 16-20 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Ubi Soft** www.ubisoft.de | 0190/88241210 | Mo.-So. 11-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Vivendi Universal** www.vivendi-universal-interactive.de | techsupport@vup-interactive.de | | |

# INSERENTENVERZEICHNIS

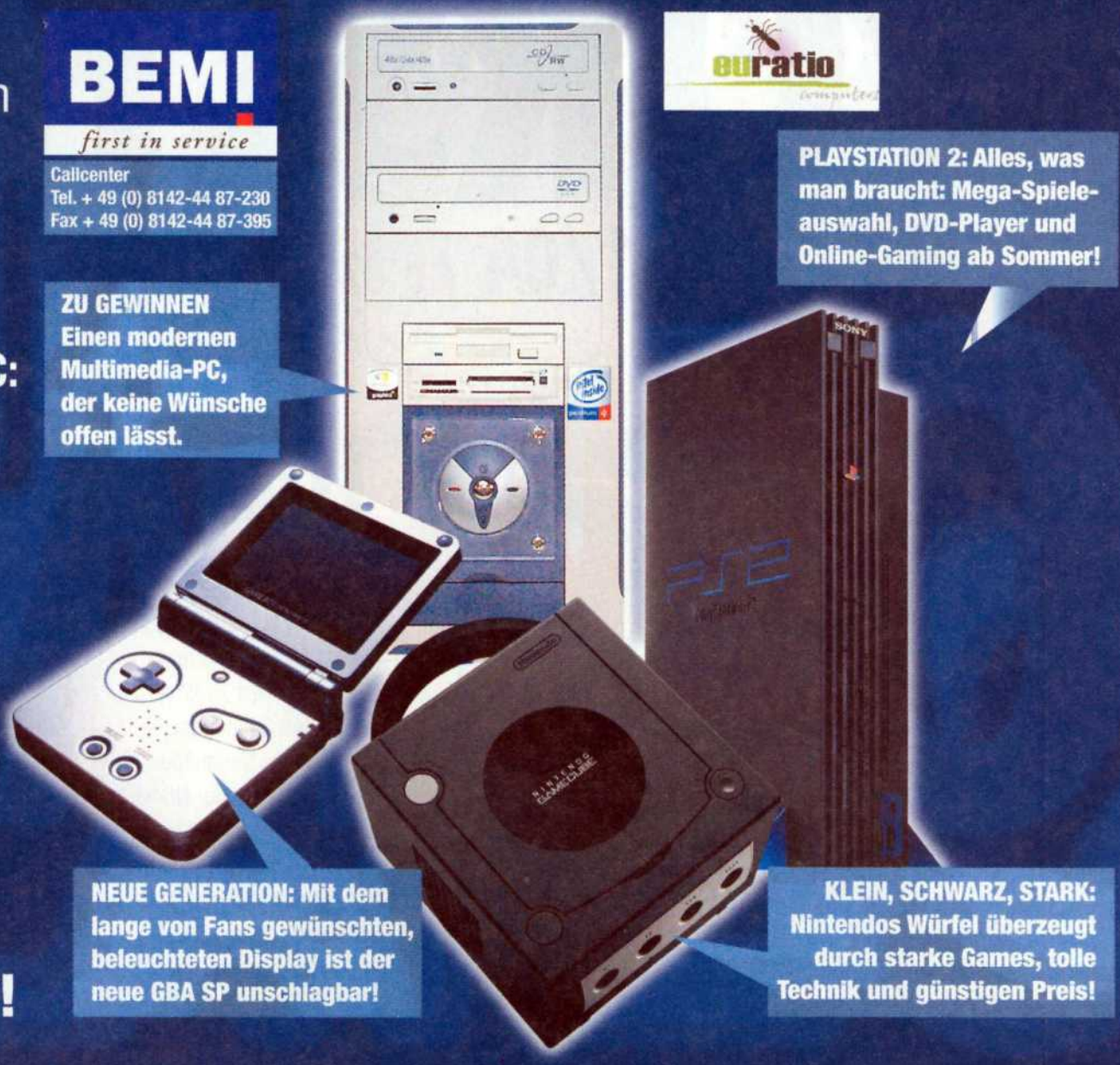

| | |
|---|---|
| **Atari** | 79 |
| **Activision** | 35, 108 |
| **Air Flo** | 65 |
| **Capcom** | 61 |
| **Computec Media AG** | 87, 101 |
| **Electronic Arts** | 53, 81, 83, 85, 107 |
| **E-Plus** | 57 |
| **Game Store** | 49 |
| **Idee + Spiel** | 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 |
| **Ingram Micro** | 70, 71 |
| **Nintendo** | 2 |
| **Nokia N-Gage** | 41 |
| **THQ** | 67 |

# Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!** Folgende Personen haben gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Marco Gallus aus Faldatal
- **Eine Sony PlayStation 2:** Alexander Leuteritz aus Löbau
- **Einen Nintendo GameCube:** Jochen Riemer aus Oberhausen
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Petra Kimmann aus Essen

**Herzlichen Glückwunsch!**




# Mooooment mal!

## Das kenn ich doch irgendwoher.

Wir haben einen Screenshot aus dieser Ausgabe etwas verunstaltet. Das Original dazu findet ihr auch im Heft. Schickt uns einfach eine SMS oder Postkarte mit der Seitenzahl, auf der das richtige Bild zu sehen ist. In Zusammenarbeit mit Walt Disney präsentieren wir euch viele tolle Preise.

**UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:**

**Je 3x *König der Löwen* *Special Edition* auf DVD und VHS**
(seit 23. Oktober im Handel erhältlich)
**5x Zebra-Handytaschen**
**5x *Der König der Löwen* *Special Edition*-Sitzhängematten**

Schreib uns deine Lösung doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZ3 deine Lösung dein Name deine Adresse" (Beispiel: „NZ3 Editorial Barton Fink 90666 Fargo").

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deiner Lösung an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Artikelsuche, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 3. Dezember.

# Damals in der Redaktion

## Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die Dezember-Ausgabe hatte ein bis unter die Überschrift voll gepacktes Gewinnspiel zu bieten. Mit Abstand am interessantesten war mit Sicherheit der Testteil. Bis auf eine Ausnahme konnten alle Spiele eine Wertung über 80% absahnen. Mit absolut umwerfenden 97% stellte *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* das glänzende Highlight des gesamten Jahres dar.

# VORSCHAU

## N-ZONE 01/04 Ab 03.12.2003 am Kiosk!

**INFO** WAS WIRD GESPIELT BEI ...

### Udo Lewalter

**Der 33-jährige Udo Lewalter ist PR Manager EA Sports bei Electronic Arts.**

**Was spielen Sie im Augenblick?**
Ich spiele im Moment sehr viel *FIFA Football 2004*, *NHL 2004* und *Medal of Honor* Online in der Beta-Testphase.

**Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?**
Ich finde, es hat sich bei diesen Spielen, im Vergleich zum Vorjahr, eine ganze Menge getan.

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?**
*Banjo Kazooie* auf dem N64, weil es die perfekte Balance zwischen Motivation und Frustration hatte. *Mario Kart* auf jedem System, weil es im Multiplayer-Modus irrwitzig viel Spaß gemacht hat. Und *Metroid Prime*, weil es im Ego-Shooter- und Action-Adventure-Bereich einfach hervorstach.

**Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?**
Die Optik der Konsole an sich finde ich einfach supercool. Und technisch bietet er auch eine ganze Menge.

**Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?**
Da ich ein Riesenfan von *Donkey Kong Jr.* bin, würde ich mir dazu eine Neuauflage wünschen.

**Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**
*Asteroids* und natürlich *Donkey Kong Jr.*

**Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?**
Bis auf Rollenspiele zocke ich eigentlich alles durch die Bank, wenn es denn auch gut ist.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**
*Ghost Recon*, weil es ein, auf Konsole, perfekt umgesetzter Taktik-Shooter ist.

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**
Kauft euch den GameCube für 99 Euro!

## 1080° Avalanche

Nach mehreren, lawinenartigen Vorschauberichten und Neuigkeiten kommt endlich der Test zu Nintendos neuem Schneegestöber. Kann die Neuauflage an die Genialität der N64-Fassung anknüpfen oder hat die Konkurrenz einen zu großen Vorsprung? Wir lassen uns überraschen und präsentieren euch auf jeden Fall einen ausführlichen Testbericht in der nächsten Ausgabe.

## Medal of Honor: Rising Sun

Der Krieg ist eigentlich schon vorbei. Electronic Arts bringt nach dem immensen Erfolg von *Medal of Honor: Frontline* nun den Nachfolger auf den Markt. Ob *MoH: Rising Sun* genauso fesselnd ist, erfahrt ihr in unserem schonungslosen Test in der nächsten Ausgabe. Alles über die Kunst des virtuellen Krieges in einem Bericht, direkt von der GameCube-Front.

### Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

| | |
|---|---|
| IM TEST: | MARIO PARTY 5 |
| IM TEST: | SSX 3 |
| IM TEST: | SONIC HEROES |
| IM TEST: | HARRY POTTER: QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT |
| IM TEST: | XIII |
| IM TEST: | TONY HAWK'S UNDERGROUND |
| IM TEST: | XGRA |
| IM TEST: | MARIO & LUIGI |

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.